

The information in this manual was correct at the time of publication, but some minor changes may have been made late in the product's development. All screenshots for this manual have been taken from the English version of this product, and some screenshots might have been taken from pre-completion screens that differ slightly from those in the finished product.

STORAGE MEDIA

To save game settings and progress, insert a Storage Media into the Storage Media slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Storage Media or any Storage Media containing previously saved Patapon™ 3 data. Make sure there is enough free space on the Storage Media before commencing play.

NOTE: the minimum amount of free space required to save Patapon™ 3 data may vary depending on the capacity of the Storage Media inserted. Please also note that PSP™Go uses internal storage.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

NOTE: Patapon™ 3 supports Ad Hoc Mode and Infrastructure Mode.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → are used to denote the direction of the directional buttons only.

USING MENU SCREENS

Press ↑, ↓, ← or → to highlight an option, then press the X button to confirm.

To return to the previous menu screen, press the O button.

DEFAULT CONTROLS

X button	DON drum
O button	PON drum
□ button	PATA drum
△ button	CHAKA drum
L / R button	Move the battlefield camera to the left or right
START button	Save game in the Hideout/deploy troops in the Barracks/quit during quests
SELECT button	View the list of quips in the Hideout and during quests in multiplayer mode
↑/↓	Highlight quip from the list
→	Confirm quip choice from the list
analog stick	Scroll through on-screen text

THE GAME SCREEN



GETTING STARTED

The language selection screen is displayed on start up. Select your language and press the X button. A short cinematic sequence will be displayed. Press the START button to skip the movie and head straight to the Main Menu.

MAIN MENU

- | | |
|-----------------|---|
| New Game | Become a Patapon legend in either a single player game or multiplayer mode. |
| Continue | Resume a previously saved game. |
| Install | Install part of the game to a Storage Media to enable the game to run faster. |
| Option | Adjust sound and game settings, and a range of multiplayer settings. |

GAME MODES

SINGLE PLAYER

Sign the sacred Hero's Pledge, enter your name via the virtual keyboard and choose which Hero you would like to play as. For more information about the Heroes, see The Party section outlined later in this manual.

MULTIPLAYER

Do battle online against other teams or fight as a party in Ad Hoc Mode or Infrastructure Mode. For more information about both multiplayer modes, see the Playing Patapon™ 3 Online section outlined later in this manual.

COMMANDS

ONWARD

□ button, □ button, □ button, ○ button = PATA PATA PATA PON

ATTACK

○ button, ○ button, □ button, ○ button = PON PON PATA PON

DEFEND

△ button, △ button, □ button, ○ button = CHAKA CHAKA PATA PON

CHARGE

○ button, ○ button, △ button, △ button = PON PON CHAKA CHAKA

RETREAT

○ button, □ button, ○ button, □ button = PON PATA PON PATA

JUMP

× button, × button, △ button, △ button = DON DON CHAKA CHAKA

PARTY

□ button, ○ button, × button, △ button = PATA PON DON CHAKA

SUMMON

× button, × button (double tap), × button (double tap) = DON DONDON DONDON

THE PARTY

HEROES

As the Almighty, it's your divine right to choose which of the three Heroes to be reincarnated as. Build up their battle experience, customise their armour, weapons and skills and watch them evolve into one of 21 different classes with unique abilities.



Yarida is the Spear Hero. This Hero loves chucking spears around and dishing out lots of pain to anyone standing in its path. Yarida is a good choice for the novice God due to its powerful abilities, but you must take risks to inflict heavy damage on your enemy.



Yumiyacha is the Bow Hero. Able to fire off a volley of arrows at the enemy, Yumiyacha is great at providing support for the tribe. Unfortunately, this Hero's fingers do get sore, meaning it has little stamina. Choose Yumiyacha if you fancy a challenge.



Taterazay is the Shield Hero. Always ready for a ruck, this Hero is prepared to risk its own life to save the tribe by fearlessly covering the front line. Choose Taterazay if you're an experienced God and are ready to face anything.

PATAPONS

The three brave fighters Ton, Chin and Kan will give their all to support the Patapon plight. Their fighting abilities improve as they gain more battle experience, making them stronger in attack and more resilient in defence.



BATTLE

Fighting is a way of life for the little Patapons. Always on an adventure and coming across different enemies, the tribe is never willing to back down from a scrap.

ATTACK

Patapons normally dance and sing with joy, until they spot a foe. The look in a Patapon's eyeball will become angry when it wants to attack.

If you feel it's time to attack, strike the sacred drums by pressing: ○, ○, □, ○.

Keep hitting the right beats and you'll build up enough momentum to enter Fever mode. During Fever mode, all Patapons will sing louder and attack more ferociously as they send themselves into a battle frenzy.

Hit four precise beats of a special command sequence during Fever mode and you will activate Hero mode, making the tribe's attacks even more powerful. Can you discover the unique Hero mode command sequences?

DEFEND

If you want to survive, you'll have to learn how to look after yourself. Form a defensive shield and weaken the enemy's attack by pressing: △, △, □, ○.

Time your commands just right and maybe you can catch your opponent off guard with some quick counter attacking drumming.

SUMMON

You can choose a powerful Djinn to support the party from the Barracks in the Hideout.

During battle, beckon the Djinn by striking the unique command sequence. This can only be done during Fever mode and when special white symbols appear in the top left hand corner of the screen. The symbols indicate how many times you can Summon the Djinn.

HATAPON

Keep a close eye on the flag-carrying Hatapon, for the position of this Patapon determines where the members of the tribe stand. Hatapon marches forward with each Onward command and stays put for every Attack command. Adjust your tribe's distance from your foes by observing Hatapon's position.

Protect Hatapon at all times, for if the flag bearer should perish, the mission will be lost.

PATAPON HEALTH

The bar above each tribe member icon represents its health points. If a Patapon is hit by an enemy, its health will be reduced. When a Patapon's health reaches zero, it will perish.

SPOILS OF WAR AND KA-CHING

When an enemy is defeated, it turns into the precious energy Ka-ching. You can earn Ka-ching by dismantling items, weapons and armour at the Armoury in the Hideout.

Sometimes in the field, or after defeating an enemy, you'll collect items such as rocks and bones that can be dismantled in the Armoury to earn Ka-ching or used to create weapons and armour.

You might even be lucky enough to discover chests overflowing with treasure.

CREATE A LEGEND

You can customise your Hero and Patapons in the Barracks in the Hideout. As well as choosing which weapons and armour they take into battle, you can also choose the skills they will use. Different skill combinations will create a unique fighting style for your Patapons.

SPECIAL SKILLS

As you fight more battles, complete more quests or training exercises and gain more experience, your Hero will become stronger and more adept in the art of combat, gaining new skills.

CLASS SKILLS

Each member of the tribe can develop unique skills depending on the amount of action they see – the skills are used automatically in battle. You will be given the chance to "level-up" the abilities of each member when they gain enough experience.

SET SKILLS

You can strengthen each individual member of your tribe by adding or changing skills, which are earned through "levelling-up" when you gain enough experience in the battlefield. You can combine these skills to create your own unique Hero.

THE HIDEOUT

When inside the Hideout, press the SELECT button to find a quip to share with fellow players in multiplayer mode, and the START button to save your progress.

BLACKSMITH

The Patapons are very skilled weapon and armour makers and can use items collected in the field to upgrade equipment. The "level-up requirements" tab shows how much Ka-ching the upgrade will cost and which items are needed to complete the task.

Each weapon or piece of armour can only be upgraded to its limit. However, you can designate one Arch Item that can be upgraded even further. If you change the Arch Item, your original choice will be downgraded to its original limit.

In multiplayer mode, any Arch Item upgraded at another player's Blacksmith when visiting their Hideout will never be downgraded. Work with your team so each member designates a different Arch Item.

Press ◀ or ▶ to switch between items and press the **L** or **R** buttons to switch between the weapons and armour lists.

HERO GATE

See the Opening The Hero Gate section outlined later in this manual.

ARMOURY

View your items and dismantle old weapons, armour and materials to earn valuable Ka-ching.

The "dismantle" tab shows how much Ka-ching will be earned. Key Items and original Patapon standard issue gear cannot be dismantled.

Press ◀ or ▶ to switch between items and press the **L** or **R** buttons to switch between the weapons and armour lists.

TEAM TOTEM

Personalise and manage your tribe for multiplayer crusades. Choose your next move from the following menu:

- Team Cards** Choose your own calling card to highlight your team's personality. Send cards to other players online to see if they want to join your team.
- Cards Received** See what invites you have received from other players. You can only join one team at a time.
- Change Quips** Choose the quips to use in battle and at the Hideout.
- Intra-Team Ranking** See the top 20 players in a number of classes.
- View Goal** Check your team's goal list and view your accomplishments.
- Leader Menu** Adjust a range of team management options.

BARRACKS

Organise your tribe into a fearsome fighting unit.

- Change Equip** View or change tribe member classes and skills, or take a detailed look at their stats.
- Class Skills** Check the progress of Class Skills development.
- Set Skills** Add or change Set Skills.
- Change Class** Gain enough experience in battle to step up a class and improve stats including Strength, Defence and Attack Speed.
- Summon** Select which Djinn will help you in battle.
- Optimise** Automatically choose the best equipment available for your tribe.

SUKOPON

Sukopon is the lookout who keeps a close watch for signs of impending trouble by studying the stars. It is always on alert and peers through the telescope, hoping to spot something really big. When it does, you better not face it alone.

MASTER OBELISK

The mysterious obelisk transports your party to battlefields on the Patapon World Map. Scroll through the available quests and press the **X** button to choose a mission.

BATTLE GATE

See the Battle Gate Challenges section outlined later in this manual.

PLAYING PATAPON™ 3 ONLINE

Every quest, except for training sessions, is playable in online multiplayer mode. Play together as a team of four Heroes, or set up fierce battles for up to eight players locally in Ad Hoc Mode or from far and wide in Infrastructure Mode.

In multiplayer mode, you have the chance to chat to fellow players. You can do this by selecting special quips that issue battle cries, urge players to join your team, swap tactical advice and much more.

Quips can be exchanged in the Hideout and during battle. Press the **SELECT** button to view a list of quips, **↑** or **↓** to highlight a quip and **➡** to confirm your choice.

OPENING THE HERO GATE

Choose to visit another player's Hideout, or invite them to yours and form a team of Heroes. Choose to tackle a specific mission, or play an adventure together. When visiting a Hideout, don't forget to visit the Blacksmith to take advantage of their weapon and armour making skills.

STORES

Complete special team goals or boost your team's rank to obtain Star Shards. The shards can be exchanged for items in unique stores after they are unlocked. The stores sell items to delight Patapons everywhere. See what stores you can discover.

BATTLE GATE CHALLENGES

Once you have formed a team, you can battle other teams in Head On, Missile Battle and Dead Heat challenges.

HEAD ON

Battle to gain control over the other team's territory. Your strength, skill and wits will be tested in huge clashes where the winner takes all.

MISSILE BATTLE

Fire missiles to destroy the other team's territory. If you time your shots just right, it is possible to knock your opponent's missiles out of the air.

DEAD HEAT

Race across the terrain as quickly as possible, avoiding or destroying the obstacles in your way.

PAUSE GAME

To pause the action, you must first unlock a special command sequence during the Advance! Attack! quest in the Patapon Training Grounds.

CREDITS

© 2011 Rolito/Interlink.

The typefaces included herein are partially developed by DynaComware.

Les informations de ce manuel étaient exactes au moment de leur publication, mais certaines modifications auront pu avoir été faites plus tard dans le développement du produit. Les images de ce manuel sont tirées de la version anglaise de ce produit et peuvent avoir été prises sur des écrans en cours de réalisation, qui différeront légèrement de ceux du produit final.

SUPPORT DE STOCKAGE

Pour sauvegarder les paramètres du jeu et votre progression, insérez un Support de stockage dans la fente pour Support de stockage du système PSP™. Les données sauvegardées peuvent être chargées du même Support de stockage ou de tout autre Support de stockage contenant des données de sauvegarde Patapon™ 3. Assurez-vous qu'il y ait suffisamment d'espace libre sur le Support de stockage avant de commencer à jouer.

REMARQUE : l'espace libre minimum requis pour sauvegarder les données Patapon™ 3 peut varier en fonction de la capacité du Support de stockage inséré. Notez que la PSP™Go possède un stockage interne.

FUNCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil.

Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

REMARQUE : Patapon™ 3 est compatible avec les modes Ad Hoc et Infrastructure.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – SE DÉPLACER

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → indiquent la direction des touches directionnelles uniquement.

UTILISER LES ÉCRANS DE MENU

Appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une option, puis sur la touche X pour confirmer. Pour retourner à l'écran de menu précédent, appuyez sur la touche ○.

COMMANDES PAR DÉFAUT

Touche X	Tambour DON
Touche O	Tambour PON
Touche □	Tambour PATA
Touche △	Tambour CHAKA
Touche L / R	Déplacer la caméra du champ de bataille à droite ou à gauche
Touche START	Sauvegarder dans la Cachette/déployer des troupes dans les Baraques/quitter une quête
Touche SELECT	Voir la liste des remarques dans la Cachette et dans les quêtes en mode multijoueur
↑/↓	Sélectionner une remarque de la liste
→	Confirmer le choix de la remarque
pad analogique	Faire défiler le texte à l'écran

L'ÉCRAN DE JEU



POUR COMMENCER

L'écran de sélection de la langue apparaît au démarrage. Faites votre choix appuyez sur la touche X. Une courte cinématique s'affiche. Appuyez sur la touche START pour passer la vidéo et aller directement au Menu principal.

MENU PRINCIPAL

- | | |
|------------------------|--|
| Nouvelle partie | Devenez une légende chez les Patapons dans une partie solo ou en multijoueur. |
| Continuer | Reprenez une partie sauvegardée. |
| Installer | Installez une partie du jeu sur un Support de stockage pour en accélérer le traitement. |
| Options | Réglez les paramètres du jeu et ceux de l'audio, ainsi qu'une série d'options multijoueur. |

MODES DE JEU

SOLO

Signez le Serment Patapon sacré, saisissez votre nom sur le clavier virtuel et choisissez le Héros que vous allez incarner. Pour plus d'informations sur les Héros, consultez la section Le Groupe, plus loin dans ce manuel.

MULTIJOUEUR

Affrontez d'autres équipes en ligne ou battez-vous en groupe grâce au mode Ad Hoc ou Infrastructure. Pour plus d'informations sur ces deux modes multijoueur, consultez la section Jouer à Patapon™ 3 en ligne, plus loin dans ce manuel.

ORDRES

EN AVANT

Touche □, touche □, touche □, touche ○ = PATA PATA PATA PON

ATTAQUER

Touche ○, touche ○, touche □, touche ○ = PON PON PATA PON

DÉFENDRE

Touche △, touche △, touche □, touche ○ = CHAKA CHAKA PATA PON

CHARGER

Touche ○, touche ○, touche △, touche △ = PON PON CHAKA CHAKA

EN ARRIÈRE

Touche ○, touche □, touche ○, touche □ = PON PATA PON PATA

SAUTER

Touche ×, touche ×, touche △, touche △ = DON DON CHAKA CHAKA

DANSE

Touche □, touche ○, touche ×, touche △ = PATA PON DON CHAKA

INVOQUER

Touche ×, touche × (taper deux fois), touche × (taper deux fois)
= DON DONDON DONDON

LE GROUPE

HÉROS

Il est de votre devoir divin, vous, le Tout-Puissant, de choisir celui des trois Héros qui vous servira d'hôte. Développez leur expérience au combat, personnalisez leur armure, leurs armes et leurs compétences. Regardez-les évoluer dans l'une des 21 classes, offrant chacune ses pouvoirs propres.



Yanda est le Héros à la lance. Il aime jeter ses lances et faire hurler les ennemis qui se mettent en travers de sa route. Yanda est un choix judicieux pour le Dieu novice, grâce à ses puissants pouvoirs. Vous devrez toutefois prendre des risques pour infliger de gros dégâts à l'ennemi.



Yumiyacha est le Héros archer. Capable d'envoyer une volée de flèches sur l'ennemi, Yumiyacha est d'un soutien précieux à la tribu. Malheureusement, ses doigts finissent par s'engourdir... l'endurance n'est pas sa principale qualité. Choisissez Yumiyacha si vous recherchez un beau défi.



Taterazay est le Héros bouclier. Toujours prêt pour une mêlée, il n'hésite pas à risquer sa peau pour sauver la tribu en allant couvrir les premières lignes. Seul un Dieu expérimenté et intrépide choisira Taterazay.

PATAPONS

Les trois braves, Ton, Chin et Kan, apporteront leur soutien à la tribu des Patapons. Leurs aptitudes au combat s'améliorent au fil des rencontres, renforçant leur attaque et leur défense.



COMBAT

Se battre fait partie intégrante de la vie des petits Patapons. Malgré les obstacles et les ennemis qu'elle croise sur sa route, jamais la tribu ne recule.

ATTAQUER

Les Patapons avancent en dansant de joie, jusqu'à ce qu'ils repèrent un ennemi. Le regard du Patapon se fera féroce, pour vous indiquer qu'il veut attaquer.

Si vous sentez qu'il est temps d'attaquer, frappez le tambour sacré avec : ○, ○, □, ○.

Suivez bien le tempo et vous aurez bientôt assez de rythme pour passer en mode Fièvre. En mode Fièvre, les Patapons chanteront et attaqueront plus féroceement, guidés par une frénésie guerrière.

Jouez les quatre commandes précises d'une séquence en mode Fièvre pour activer le Mode Héros, qui renforcera encore vos attaques. Saurez-vous trouver les séquences uniques du Mode Héros ?

DÉFENDRE

Pour survivre, vous devrez apprendre à vous protéger. Formez un bouclier défensif et affaiblissez les attaques ennemies avec : △, △, □, ○.

Synchronisez vos ordres et vous prendrez peut-être votre adversaire au dépourvu grâce à une contre-attaque éclair.

INVOQUER

Allez dans la Cachette, puis dans les Baraques pour demander le soutien d'un puissant Djinn.

Au cours du combat, invoquez le Djinn grâce à l'ordre unique. Vous ne pourrez le faire qu'en mode Fièvre, lorsque les symboles blancs spécifiques apparaîtront en haut à gauche de l'écran. Ils vous indiqueront combien de fois vous pourrez Invoquer le Djinn.

HATAPON

Gardez un œil sur le porte-drapeau Hatapon, car sa position détermine celle des membres de la tribu. Il avance à chaque En avant et s'immobilise à chaque ordre d'Attaquer. Réglez la distance qui sépare vos Patapons de l'ennemi en observant la position d'Hatapon. Protégez-le à tout prix, car s'il devait tomber, la mission serait un échec.

SANTÉ DES PATAPONS

La jauge au-dessus de chaque icône de soldat représente ses points de santé. Quand un Patapon est touché lors d'une attaque, sa santé diminue. Quand elle tombe à zéro, il meurt.

TROPHÉES DE GUERRE ET KA-CHING

Lorsqu'un ennemi est vaincu, il se transforme en une énergie précieuse, le Ka-ching. Vous pouvez en gagner en démontant des objets, des armes et des armures à l'Armurerie, dans la Cache.

Il peut arriver, sur le terrain ou après avoir battu un ennemi, que vous trouviez des éléments tels que des rochers et des os, susceptibles d'être traités à l'Armurerie pour gagner des Ka-ching ou créer des armes et des armures.

Vous aurez peut-être même la chance de découvrir des coffres au trésor.

BÂTIR UNE LÉGENDE

Vous pouvez personnaliser votre Héros dans les Baraques, à la Cache. En plus d'y sélectionner les armes et les armures que vous emporterez avec vous au combat, vous aurez le loisir de choisir vos compétences. En combinant différentes techniques, vous créerez un style de combat unique pour vos Patapons.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

À mesure que vous enchaînez les combats, les quêtes ou les entraînements, vous gagnerez en expérience et renforcerez votre Héros. Il accédera ainsi à de nouvelles compétences.

TALENTS DE CLASSE

Chaque membre de la tribu peut développer des talents uniques, suivant le nombre de batailles auxquelles il prend part - les talents sont utilisés automatiquement. Vous aurez l'occasion "d'améliorer" les compétences de chaque membre, une fois le niveau d'expérience requis atteint.

TALENTS DÉFINIS

Vous pouvez renforcer chaque membre de votre tribu en ajoutant ou en modifiant ses talents, que vous gagnez par une "amélioration", grâce à l'expérience acquise sur le terrain. Vous pouvez combiner ces talents pour créer votre Héros unique.

LA CACHETTE

Une fois dans la Cachette, appuyez sur la touche SELECT pour choisir une remarque à partager avec les autres joueurs en mode multijoueur, puis sur la touche START pour sauvegarder votre progression.

FORGERON

Les Patapons sont d'habiles forgerons et sont capables d'utiliser les objets trouvés sur le champ de bataille pour améliorer leur équipement. L'onglet "Pour le niveau suivant" indique la quantité de Ka-ching et les éléments nécessaires pour compléter la transformation.

Chaque arme ou élément de l'armure ont une limite d'amélioration. Cependant, vous pouvez désigner un Objet ultime, qui pourra la dépasser. Si vous choisissez un autre Objet ultime, votre premier choix retrouvera sa limite originale.

En mode multijoueur, un Objet ultime amélioré par le Forgeron d'un autre joueur lors d'un passage dans sa Cachette ne sera jamais rétrogradé. Concertez-vous, de sorte que chaque membre choisisse un Objet ultime différent.

Appuyez sur  ou  pour passer d'un objet à l'autre et sur  ou  pour naviguer dans les listes d'armes et d'armures.

HÉROPORTE

Consultez la section Ouvrir la Héroporte, plus loin dans ce manuel.

ARMURERIE

Consultez votre liste d'objets et démontez des armes, des armures et des équipements fatigués pour gagner de précieux Ka-ching.

L'onglet "démonter" indique la quantité de Ka-ching qui sera gagnée. Les Objets clefs et l'équipement standard de base des Patapons ne peuvent être démontés.

Appuyez sur  ou  pour passer d'un objet à l'autre et sur  ou  pour naviguer dans les listes d'armes et d'armures.

TOTEM D'ÉQUIPE

Personnalisez et gérez votre tribu pour les croisades multijoueur.

Choisissez votre prochaine action dans le menu suivant :

Cartes d'équipe	Choisissez la carte qui soulignera la personnalité de votre équipe. Envoyez des cartes à d'autres joueurs en ligne pour leur proposer de vous rejoindre.
Cartes reçues	Consultez les invitations que vous avez reçues. Vous ne pouvez rejoindre qu'une équipe à la fois.
Changer de remarque	Choisissez les remarques à utiliser au combat et dans la Cachee.
Classement dans l'équipe	Consultez le top 20 des joueurs dans plusieurs classes.
Voir but	Consultez la liste des buts de votre équipe et vos succès.
Menu chef	Paramétrez une série d'options de gestion d'équipe.

BARAQUES

Faites de votre tribu une redoutable unité de combat.

Changer d'équipement	Consultez ou changez la classe ou le talent d'un soldat, ou examinez ses stats.
Talents de classe	Suivez le développement des Talents de classe.
Talents définis	Ajoutez ou changez des Talents définis.
Changer de classe	Accumulez de l'expérience au combat pour passer à la classe supérieure et améliorer votre Force, Défense et Vitesse d'attaque.
Invoquer	Sélectionnez le Djinn qui vous secondera.
Optimiser	Choisissez automatiquement le meilleur équipement disponible pour votre tribu.

SUKOPON

Sukopon est la sentinelle qui garde l'œil sur les étoiles, à l'affût de signes avant-coureurs d'ennuis. Toujours en alerte, il reste rivé à son télescope, dans l'espoir de tomber sur quelque chose d'énorme. Lorsque cela arrivera, vous apprécierez de ne pas devoir y aller seul.

MAÎTRE OBÉLISQUE

Le mystérieux obélisque transporte votre groupe sur les champs de bataille de la Carte du monde Patapon. Naviguez dans la liste des quêtes disponibles et appuyez sur la touche **X** pour choisir une mission.

PORTE DU COMBAT

Consultez la section Défis de la Porte du combat, plus loin dans ce manuel.

JOUER À PATAPON™ 3 EN LIGNE

Chaque quête, à l'exception des sessions d'entraînement, est jouable en ligne en mode multijoueur. Lancez-vous en équipe de quatre Héros, ou paramétrez de terribles batailles à huit, localement en mode Ad Hoc ou à travers le monde en mode Infrastructure.

En mode multijoueur, vous avez la possibilité de chatter avec d'autres joueurs. Sélectionnez des remarques spéciales pour lancer des cris de guerre, pousser des participants à vous rejoindre, échanger des conseils tactiques et plus encore.

Échangez vos remarques dans la Cachette et pendant le combat. Appuyez sur la touche **SELECT** pour voir une liste de remarques, **↑** ou **↓** pour en sélectionner une et **➡** pour confirmer votre choix.

OUVRIR LA HÉROPORTE

Décidez de visiter la cachette d'un joueur ou invitez-le dans la vôtre pour former un groupe de Héros. Entreprenez une mission spécifique ou lancez-vous ensemble dans l'aventure. Lorsque vous visitez une Cachette, n'oubliez pas d'aller voir le Forgeron pour profiter de ses talents de concepteur d'armes et d'amures.

BOUTIQUES

Complétez des buts d'équipes spécifiques ou grimpez au classement pour obtenir des Fragments d'étoile. Vous pourrez les échanger contre des objets dans des boutiques spéciales, dès que vous les aurez débloquées. Elles proposent des articles qui raviront les Patapons du monde entier. Essayez d'en trouver le plus possible.

DÉFIS DE LA PORTE DU COMBAT

Une fois votre groupe constitué, vous pouvez affronter d'autres équipes dans des défis Face-à-face, Pluie de missiles et Fournaise.

FACE-À-FACE

Battez-vous pour le contrôle du territoire adverse. Votre force, votre talent et votre stratégie seront mis à l'épreuve dans de féroces batailles. Le vainqueur remporte tout.

PLUIE DE MISSILES

Tirez des missiles pour détruire le territoire adverse. Si vous les synchronisez correctement, vous pourrez même détruire les missiles ennemis en vol.

FOURNAISE

Avancez aussi vite que possible, en évitant ou en détruisant les obstacles.

METTRE EN PAUSE

Pour mettre la partie en pause, vous devez d'abord débloquer une commande spéciale au cours de la quête Avancez ! Attaquez !, sur le Camp d'entraînement.

CRÉDITS

© 2011 Rolito/Interlink

La police de ce manuel a été développée en partie par DynaComware.

Le informazioni contenute in questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma è possibile che il prodotto abbia subito delle lievi modifiche successive. Tutte le immagini presenti nel manuale sono state tratte dalla versione in lingua inglese del prodotto e alcune di esse potrebbero essere state prese da schermate ricavate da versioni non finali del gioco, pertanto potrebbero essere leggermente diverse da quelle del prodotto finito.

SUPPORTO DI MEMORIZZAZIONE

Per salvare le impostazioni di gioco e i progressi, inserisci un Supporto di memorizzazione nell'ingresso Supporto di memorizzazione del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Supporto di memorizzazione o da un altro Supporto di memorizzazione contenente dati di Patapon™ 3. Prima di iniziare a giocare, assicurati che ci sia sufficiente spazio libero sul Supporto di memorizzazione.

NOTA: la quantità minima di spazio libero necessario per salvare i dati di Patapon™ 3 dipende dalla capacità del Supporto di memorizzazione inserito. PSP™Go dispone di memoria interna.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

NOTA: Patapon™ 3 supporta la modalità Ad Hoc e la modalità Infrastruttura.

TASTI DIREZIONALI: MOVIMENTO

In questo manuale, **↑**, **↓**, **←**, **→** e così via si riferiscono soltanto alla direzione dei tasti direzionali.

NAVIGAZIONE NEI MENU

Premi **↑**, **↓**, **←** o **→** per selezionare un'opzione, quindi premi il tasto **X** per confermare. Per tornare alla schermata di menu precedente, premi il tasto **O**.

COMANDI PREDEFINITI

Tasto X	Tamburo DON
Tasto O	Tamburo PON
Tasto □	Tamburo PATA
Tasto △	Tamburo CHAKA
Tasti L / R	Sposta la visuale del campo di battaglia verso sinistra o verso destra
Tasto START	Salva nel nascondiglio/schiera le truppe nella caserma/abbandona le missioni
Tasto SELECT	Visualizza l'elenco dei commenti nel nascondiglio e durante le missioni in modalità Multigiocatore
↑/↓	Seleziona commento dall'elenco
→	Conferma la scelta del commento dall'elenco.
Levetta analogica	Fai scorrere il testo sullo schermo

LA SCHERMATA DI GIOCO



OPERAZIONI PRELIMINARI

All'avvio verrà visualizzata la schermata di selezione della lingua. Seleziona la tua lingua e premi il tasto X. A questo punto partirà un breve filmato. Per saltarlo premi il tasto START, in questo modo accederai direttamente al Menu principale.

MENU PRINCIPALE

Nuova partita	Diventa una leggenda per i Patapon in una partita per giocatore singolo o in modalità Multigiocatore.
Continua	Riprendi una partita salvata.
Installa	Installa una parte del gioco su un Supporto di memorizzazione per farlo andare più veloce.
Opzioni	Regola i suoni e le impostazioni del gioco, oltre a varie altre impostazioni per la modalità Multigiocatore.

MODALITÀ DI GIOCO

GIOCATORE SINGOLO

Firma il Giuramento dei Patapon, digita il tuo nome con la tastiera virtuale e scegli l'eroe che vuoi impersonare nel gioco. Per ulteriori informazioni sugli eroi, vedi la sezione "La squadra" più avanti in questo manuale.

MULTIGIOCATORE

Puoi affrontare online altri team, oppure combattere in una squadra nelle modalità Ad Hoc o Infrastruttura. Per ulteriori informazioni sulle due modalità Multigiocatore, vedi la sezione Patapon™ 3 Online descritta più avanti in questo manuale.

COMANDI

AVANZA

Tasto □, tasto □, tasto □, tasto ○ = PATA PATA PATA PON

ATTACCA

Tasto ○, tasto ○, tasto □, tasto ○ = PON PON PATA PON

DIFENDI

Tasto △, tasto △, tasto □, tasto ○ = CHAKA CHAKA PATA PON

CARICA

Tasto ○, tasto ○, tasto △, tasto △ = PON PON CHAKA CHAKA

RITIRA

Tasto ○, tasto □, tasto ○, tasto □ = PON PATA PON PATA

SALTA

Tasto ×, tasto ×, tasto △, tasto △ = DON DON CHAKA CHAKA

FESTA

Tasto □, tasto ○, tasto ×, tasto △ = PATA PON DON CHAKA

EVOCA

Tasto ×, tasto × (due volte), Tasto × (due volte) = DON DONDON DONDON

LA SQUADRA

EROI

Tu sei l'Onnipotente e quindi potrai scegliere in quale dei tre eroi vuoi essere reincarnato: è tuo diritto divino! Aumenta la loro esperienza in battaglia, personalizza la loro armatura, le loro armi e le loro abilità, quindi osservali evolvere in una delle 21 diverse classi, ognuna caratterizzata da abilità distinte.



Yanda è l'eroe della lancia, che ama scagliare lance per ogni dove, procurando ferite a chiunque disgraziatamente si trovi nelle sue vicinanze. Rappresenta un'ottima scelta per una divinità alle prime armi, grazie alle sue potenti abilità. Chi lo sceglie, d'altra parte, dovrà prendersi la responsabilità di infliggere gravi danni al nemico.



Yumiyacha è l'eroe dell'arco. Capace di scoccare un'incredibile serie di frecce al nemico, Yumiyacha rappresenta un grande sostegno per la tribù. Il suo problema sono le dita che spesso gli fanno male, pregiudicando così la sua vitalità. È la scelta perfetta per chi ama le sfide.



Taterazay è l'eroe dello scudo. Sempre pronto a gettarsi nella mischia, Taterazay è un eroe che rischierebbe la vita pur di coprire coraggiosamente la prima linea. Se sei un Onnipotente con esperienza e non temi niente, Taterazay è l'eroe che fa per te.

I PATAPON

I tre coraggiosi guerrieri Ton, Chin e Kan fanno di tutto per sostenere la causa dei Patapon. Le loro abilità di combattimento migliorano con l'esperienza, diventando così sempre più forti in attacco e sempre più resistenti in difesa.



BATTAGLIA

Per i piccoli Patapon combattere è un modo di vivere. Sempre in cerca di avventure e al cospetto di nemici ogni volta diversi, la tribù non si ritira mai davanti a una zuffa.

ATTACCO

I Patapon di solito danzano e cantano allegramente finché non incontrano un avversario. Allora, gli occhi di questi piccoli essenni cominciano a brillare dalla rabbia: è il momento di attaccare.

Se credi che sia il momento giusto per attaccare, colpisci i sacri tamburi premendo:

○, ○, □, ○.

Se continui a tenere il giusto ritmo, otterrai un impeto tale che potrai accedere alla modalità Folle, in cui tutti i Patapon canteranno a squarciagola e attaccheranno più ferocemente entrando nel vivo della battaglia.

Se invece metti a segno quattro battiti precisi seguendo una speciale sequenza di comandi in modalità Folle, attivi la modalità Eroe che rende ancora più potenti gli attacchi della tribù. Riuscirai a scoprire le sequenze di comandi della modalità Eroe?

DIFESA

Se vuoi sopravvivere dovrai imparare a guardarti le spalle. Forma uno scudo difensivo e rendi vano l'attacco nemico premendo: △, △, □, ○.

Dai i comandi a tempo e riuscirai a prendere alla sprovvista il tuo avversario contrattaccando rapidamente a suon di tamburo.

EVOCAZIONE

Dalla caserma del nascondiglio, puoi scegliere un potente Djinn per dare sostegno alla tua squadra.

Nel bel mezzo di una battaglia, puoi evocare il Djinn riproducendo la giusta sequenza di comandi. Potrai farlo solo in modalità Folle e quando compariranno dei simboli bianchi nella parte superiore sinistra dello schermo. I simboli indicano quante volte potrai usare l'evocazione del Djinn.

HATAPON

Non perdere mai di vista Hatapon, perché dove vedi sventolare la bandiera che porta sempre con sé, là troverai anche i membri della tribù. Hatapon marcia in avanti a ogni comando Avanza e sta fermo con il comando Attacca. Puoi valutare la distanza della tribù dal nemico osservando la posizione di Hatapon.

Proteggi sempre Hatapon, perché se il portatore della bandiera dovesse morire, perderai la missione.

LA SALUTE DEI PATAPON

L'indicatore sopra ogni membro della tribù rappresenta la sua salute: se viene colpito da un nemico diminuisce e quando arriva a zero il Patapon muore.

BOTTINO DI GUERRA E KA-CHING

Quando un nemico viene sconfitto, si trasforma in energia preziosa, i Ka-ching, che potrai ottenere anche vendendo oggetti, armi e armature all'armeria del nascondiglio.

Sul campo di guerra o dopo aver sconfitto un nemico potrai, a volte, raccogliere oggetti come sassi e ossa, da vendere poi all'armeria per ottenere Ka-ching. Questi oggetti possono anche essere usati per creare armi e armature.

Potrai anche avere la fortuna di imbatterti in forzieri stracolmi di tesori.

CREA LA LEGGENDA

Potrai personalizzare il tuo eroe e i Patapon nella caserma del nascondiglio. Oltre a scegliere le armi e l'armatura da portare in battaglia, potrai anche scegliere le loro abilità. Avrai a disposizione varie combinazioni di abilità che ti permetteranno di creare a uno stile di combattimento unico per ogni Patapon.

ABILITÀ SPECIALI

Man mano che combatti e completi più missioni o esercizi di addestramento, il tuo eroe diventa sempre più forte e più esperto in combattimento, apprendendo nuove abilità.

ABILITÀ DI CLASSE

Ciascun membro della tribù può potenziare le proprie abilità in base all'esperienza acquisita. Tali abilità verranno poi impiegate automaticamente in battaglia.

ABILITÀ DEFINITE

Puoi rendere più forte ciascun membro della tribù aggiungendo o modificando le abilità. Esse vengono acquisite grazie al "potenziamento" che ottieni quando raggiungi l'esperienza necessaria sul campo di battaglia. Potrai poi combinare queste abilità per creare il tuo eroe personalizzato.

IL NASCONDIGLIO

Una volta dentro il nascondiglio, premi il tasto **SELECT** per scegliere un commento da condividere con gli altri giocatori in modalità Multigiocatore, oppure il tasto **START** per salvare i tuoi progressi.

IL FABBRO

I Patapon sono molto bravi nella creazione di armi e armature e riescono a usare gli oggetti raccolti sul campo per potenziare i loro equipaggiamenti. La tabella "Requisiti per salire di livello" indica quanti ka-ching costa un dato potenziamento e quali oggetti sono necessari per realizzarlo.

Ogni arma o armatura può essere potenziata fino al suo limite massimo. Puoi avere però la possibilità di scegliere un oggetto primario che potrà essere potenziato oltre questo limite. Se in seguito cambierai oggetto primario, quello precedente verrà riportato al suo limite originario.

In modalità Multigiocatore, gli oggetti primari potenziati da un fabbro di un altro giocatore, mentre sei nel suo nascondiglio, non verranno riportati al loro limite di partenza.

Mettiti d'accordo con gli altri membri del team, in modo che ognuno scelga un oggetto primario diverso.

Premi **←** o **→** per fare scorrere gli oggetti e i tasti **L** o **R** per fare scorrere l'elenco delle armi e delle armature.

LA PORTA DEGLI EROI

Vedi la sezione "Apertura della Porta degli eroi", descritta più avanti in questo manuale.

L'ARMERIA

Qui puoi visualizzare i tuoi oggetti, vendere armi, armature e materiali che non ti servono più per ottenere in cambio preziosi Ka-ching.

La tabella "vendi" mostra quanti Ka-ching puoi guadagnare. Gli oggetti chiave e l'attrezzatura standard del Patapon non possono essere venduti.

Premi  o  per fare scorrere gli oggetti e i tasti  o  per fare scorrere l'elenco delle armi e delle armature.

IL TOTEM DEL TEAM

Personalizza e gestisci la tua tribù per le crociate Multigiocatore. Scegli la tua prossima mossa dal seguente menu:

Carte team	Scegli la carta che meglio rispecchia le caratteristiche del tuo team, poi mandala agli altri giocatori online per invitarli a unirsi.
Carte ricevute	Visualizza gli inviti che hai ricevuto da altri giocatori. Puoi unirti a un solo team per volta.
Cambia commento	Scegli i commenti da usare in battaglia e nel nascondiglio.
Classifica team	Visualizza i migliori 20 giocatori in diverse classi.
Vedi obiettivo	Controlla l'elenco obiettivi e visualizza i tuoi traguardi.
Menu leader	Regola varie opzioni per la gestione del team.

CASERMA

Organizza la tua tribù in una temibile unità da combattimento.

Cambia equipaggiamento	Visualizza o modifica le classi e le abilità dei membri della tribù, oppure vedi i dettagli delle loro statistiche.
Abilità di classe	Controlla i progressi delle abilità di classe.
Abilità definite	Aggiungi o modifica le Abilità definite.
Cambia classe	Acquisisci esperienza sul campo in modo da avanzare di classe e migliorare statistiche come forza, difesa e velocità d'attacco.
Evoca	Seleziona un Djinn che ti aiuterà in battaglia.
Ottimizza	Scegli automaticamente il miglior equipaggiamento possibile per la tua tribù.

SUKOPON

Sukopon sta di vedetta e, osservando le stelle, cerca segnali di pericolo imminente. È sempre all'erta e scruta l'orizzonte con il suo telescopio, nella speranza di vedere qualcosa di grosso. E quando lo vedrà, sarà meglio che tu non lo affronti da solo.

IL GRANDE OBELISCO

Il misterioso obelisco porta la tua squadra sui campi di battaglia della mappa del mondo Patapon. Scorri le missioni disponibili e premi il tasto **X** per sceglierne una.

LA PORTA DELLA BATTAGLIA

Vedi la sezione "Sfide della Porta della battaglia" descritta più avanti in questo manuale.

PATAPON™ 3 ONLINE

Tutte le missioni, tranne le sessioni di addestramento, sono giocabili in modalità Multigiocatore. Forma un team di quattro eroi oppure partecipa a cruente battaglie per un massimo di otto giocatori, a livello locale in modalità Ad Hoc o a livello globale in modalità Infrastruttura.

Nelle modalità Multigiocatore avrai la possibilità di chattare con altri giocatori: ti basterà selezionare messaggi speciali per invitarli a unirsi al tuo team, lanciare urli di guerra, scambiarsi consigli strategici e molto altro ancora.

Potrete scambiarsi i commenti nel nascondiglio e durante la battaglia. Premi il tasto **SELECT** per visualizzare un elenco di commenti, **↑** o **↓** per selezionarne uno e **➡** per confermare la tua scelta.

APERTURA DELLA PORTA DEGLI EROI

Vai a visitare il nascondiglio di un altro giocatore e forma un team di eroi. Scegli di affrontare una missione specifica oppure partite insieme per un'avventura. Quando visiti un nascondiglio, ricordati di andare dal fabbro e sfrutta la sua capacità di fabbricare armi e armature.

NEGOZI

Completando alcuni obiettivi team speciali oppure migliorando la tua posizione nella classifica team otterrai schegge di stelle. Puoi scambiare le schegge con oggetti in negozi specializzati, quando li avrai sbloccati. I negozi soddisfano i gusti dei Patapon sparsi nel mondo, sta a te scoprire dove si trovano.

SFIDE DELLA PORTA DELLA BATTAGLIA

Una volta formato il tuo team, puoi affrontare gli altri team nelle sfide Testa a testa, Lotta all'ultimo missile e Corsa ad ostacoli.

TESTA A TESTA

Combatti per conquistare il territorio della squadra avversaria. La tua forza, la tua intelligenza e la tua abilità verranno messe a dura prova in immensi scontri all'ultimo sangue.

LOTTA ALL'ULTIMO MISSILE

Spara missili per distruggere il territorio della squadra avversaria. Se spari i missili al momento giusto, potresti riuscire a colpire quelli del nemico a mezz'aria.

CORSA AD OSTACOLI

Attraversa il terreno di gara più in fretta possibile, evitando o distruggendo gli ostacoli che troverai.

PAUSA

Per mettere in pausa il gioco, devi prima sbloccare una speciale sequenza di comandi durante la missione Avanza! Attacca! nel campo di addestramento Patapon.

RICONOSCIMENTI

© 2011 Rolito/Interlink.

I caratteri tipografici usati in questo manuale sono in parte realizzati da DynaComware.

Die Informationen in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Veröffentlichung korrekt. In der späteren Entwicklungsphase des Produkts können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos für dieses Software-Handbuch wurden der englischen Version des Spiels entnommen. Einige Bildschirmfotos können Anzeigen des Spiels darstellen, die vor der Fertigstellung des Spiels verwendet wurden und leicht von den Anzeigen abweichen, die im endgültigen Produkt vorkommen.

DATENTRÄGER

Um deine Spieleinstellungen und deinen Spielstand zu speichern, musst du einen Datenträger in den Datenträger-Steckplatz deines PSP™-Systems einlegen. Gespeicherte Spieldaten können von diesem oder einem beliebigen anderen Datenträger, der bereits gespeicherte „Patapon™ 3“-Spieldaten enthält, geladen werden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass auf deinem Datenträger genug freier Speicherplatz vorhanden ist.

HINWEIS: Der benötigte Mindest-Speicherplatz zum Speichern von „Patapon™ 3“-Daten hängt von der Kapazität des eingelegten Datenträger ab. Bitte beachten Sie auch, dass PSP™Go einen internen Speicher verwendet.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD HOC MODE

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

HINWEIS: Patapon™ 3 unterstützt den Ad-hoc-Modus und den Infrastruktur-Modus.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In diesem Handbuch werden **↑**, **↓**, **←**, **→** ausschließlich dazu verwendet, um die Richtung der Richtungstasten zu bezeichnen.

VERWENDUNG DER MENÜANZEIGEN

Drücke **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um eine Option zu markieren, und anschließend zur Bestätigung die **X**-Taste. Durch Drücken der **O**-Taste kehrst du zur vorherigen Menüanzeige zurück.

STANDARDSTEUERUNG

X-Taste	DON-Trommel
O-Taste	PON-Trommel
□-Taste	PATA-Trommel
△-Taste	CHAKA-Trommel
L-/R-Taste	Schlachtfeld-Kamera nach links oder rechts bewegen
START-Taste	Spiel im Versteck speichern/Truppen in den Baracken einsetzen/während Quests Spiel beenden
SELECT-Taste	Liste der Nachrichten im Versteck und während Quests im Multiplayer-Modus ansehen
↑/↓	Nachricht in der Liste markieren
→	Auswahl der Nachricht bestätigen
Analog-Pad	Durch Bildschirmtext scrollen

DIE SPIELANZEIGE



SPIELSTART

Beim Start des Spiels wird der Sprachauswahlbildschirm angezeigt. Wähle deine Sprache aus und drücke die X-Taste. Daraufhin wird eine kurze Filmsequenz angezeigt. Drücke die START-Taste, um den Film zu überspringen und direkt ins Hauptmenu zu gelangen.

HAUPTMENÜ

- | | |
|---------------------|---|
| Neues Spiel | Werde entweder im Einzelspieler- oder im Multiplayer-Modus zur Patapon-Legende. |
| Fortfahren | Setze ein zuvor gespeichertes Spiel fort. |
| Installieren | Installiere einen Teil des Spiels auf einem Datenträger, damit das Spiel schneller läuft. |
| Optionen | Passe Audio- und Spieleinstellungen sowie eine Reihe von Multiplayer-Einstellungen an. |

SPIELMODI

EINZELSPIELER

Setze deine Unterschrift unter den heiligen Helden-Schwur, gib deinen Namen über die virtuelle Tastatur ein und wähle den Helden, in dessen Rolle du schlüpfen möchtest. Weitere Informationen zu den Helden findest du im Abschnitt „Die Gruppe“ im weiteren Verlauf dieses Handbuchs.

MULTIPLAYER

Kämpfe online gegen andere Teams oder kämpfe mit einer Gruppe im Ad-hoc-Modus oder im Infrastruktur-Modus. Weitere Informationen zu den beiden Multiplayer-Modi findest du im Abschnitt „Patapon™ 3 online spielen“ im weiteren Verlauf dieses Handbuchs.

BEFEHLE

VORWÄRTS

□-Taste, □-Taste, □-Taste, ○-Taste = PATA PATA PATA PON

ANGRIFF

○-Taste, ○-Taste, □-Taste, ○-Taste = PON PON PATA PON

ABWEHR

△-Taste, △-Taste, □-Taste, ○-Taste = CHAKA CHAKA PATA PON

LADEN

○-Taste, ○-Taste, △-Taste, △-Taste = PON PON CHAKA CHAKA

RÜCKZUG

○-Taste, □-Taste, ○-Taste, □-Taste = PON PATA PON PATA

SPRINGEN

×-Taste, ×-Taste, △-Taste, △-Taste = DON DON CHAKA CHAKA

PARTY

□-Taste, ○-Taste, ×-Taste, △-Taste = PATA PON DON CHAKA

BESCHWÖRUNG

×-Taste, ×-Taste (doppelt antippen), ×-Taste (doppelt antippen)
= DON DONDON DONDON

DIE GRUPPE

HELDEN

Als Allmächtiger ist es dein göttliches Recht, zu wählen, als welcher der drei Helden du wiedergeboren wirst. Vergrößere seine Erfahrung, passe seine Rüstung, Waffen und Fertigkeiten an und lass ihn sich in eine der 21 verschiedenen Klassen mit einzigartigen Fähigkeiten entwickeln.



Yanda ist der Speerheld. Dieser Held wirft gerne mit Speeren um sich und verteilt große Schmerzen an alle, die seinen Weg kreuzen. Yanda ist wegen seiner mächtigen Fähigkeiten für einen Anfänger-Gott die richtige Wahl, aber du musst Risiken eingehen, um deinem Gegner schweren Schaden zuzufügen.



Yumiyacha ist der Bogenheld. Da er in der Lage ist, einen Hagel Pfeile auf den Feind abzufeuern, liefert Yumiyacha dem Stamm sehr gute Unterstützung. Leider werden seine Finger schnell wund – er hat also wenig Ausdauer. Wähle Yumiyacha, wenn du eine Herausforderung suchst.



Taterazay ist der Schildheld. Stets bereit, sich ins Getümmel zu stürzen, riskiert dieser Held sein Leben für den Stamm, indem er furchtlos die Frontlinie verteidigt. Wähle Taterazay, wenn du ein erfahrender Gott und bereit bist, dich allem zu stellen, was da kommen mag.

PATAPONS

Die drei mutigen Kämpfer Ton, Chin und Kan werden alles geben, um den Schwur der Patapons zu ehren. Ihre Kampffähigkeiten verbessern sich, je mehr Kampferfahrung sie sammeln. Dadurch werden sie stärker im Angriff und widerstandsfähiger in der Verteidigung.



SCHLACHT

Kämpfen gehört zur Lebensart der kleinen Patapons. Immer auf der Suche nach Abenteuer und ständig mit verschiedenen Feinden konfrontiert, schreckt dieser Stamm vor keiner Prügelei zurück.

ANGRIFF

Patapons tanzen und singen normalerweise gut gelaunt – bis sie einen Feind sehen. Die Augen des Patapons blicken wütend drein, sobald er angreifen will.

Wenn du merkst, dass es Zeit für einen Angriff ist, schlage die heiligen Trommeln folgendermaßen an: ○, ○, □, ○.

Triff immer weiter den richtigen Rhythmus, dann hast du irgendwann genug Schwung aufgebaut, um den Fieber-Modus auszulösen. Im Fieber-Modus singen alle Patapons lauter und greifen entschlossener an, während sie sich in einen Kampfrausch hineinsteigern.

Triff im Fieber-Modus vier Schläge einer besonderen Kommando-Sequenz ganz genau, um den Heldenmodus zu aktivieren, in dem die Angriffe des Stammes noch stärker sind. Kannst du die einmaligen Kommando-Sequenzen des Heldenmodus finden?

ABWEHR

Wenn du überleben willst, musst du lernen, auf dich aufzupassen. Bilde einen Abwehrschild und schwäche den Angriff des Feindes, indem du folgende Tasten drückst: △, △, □, ○.

Stimme deine Befehle zeitlich genau richtig ab, um deinen Gegner vielleicht schnell und unvorbereitet mit Gegenangriffstrommeln zu treffen.

BESCHWÖRUNG

Über die Baracken im Versteck kannst du einen mächtigen Dschinn einsetzen, um deiner Gruppe zu helfen.

Beschwöre den Dschinn in der Schlacht, indem du die einzigartige Kommando-Sequenz anschlägst. Dies funktioniert nur im Fieber-Modus und wenn besondere weiße Symbole in der linken oberen Bildschirmecke erscheinen. Die Symbole zeigen an, wie oft die Beschwörung des Dschinns möglich ist.

HATAPON

Behalte Hatapon mit der Flagge im Auge, denn die Position dieses Patapons bestimmt darüber, wo die Mitglieder des Stammes stehen. Hatapon marschiert mit jedem Vorwärts-Befehl nach vorne und bleibt für jeden Angriff-Befehl stehen. Passe die Entfernung deines Stammes zu deinen Feinden an, indem du Hatapons Position im Auge behältst.

Beschutze Hatapon zu jeder Zeit, denn wenn der Flaggenträger fällt, ist die Mission verloren.

PATAPON-GESUNDHEIT

Der Balken über jedem Symbol des Stammesmitglieds zeigt seine Gesundheitspunkte an. Wird ein Patapon von einem feindlichen Angriff getroffen, nimmt seine Gesundheit ab. Wenn die Gesundheit des Patapons auf null sinkt, stirbt er.

KRIEGSBEUTE UND KA-CHING

Wenn ein Feind besiegt wurde, verwandelt er sich in die wertvolle Energie namens Ka-ching. Du erhältst Ka-ching, indem du Gegenstände, Waffen und Rüstung im Arsenal von deinem Versteck verkaufst.

Manchmal sammelst du auf dem Feld oder nach dem Besiegen eines Feindes Gegenstände wie Steine oder Knochen ein, die du im Arsenal verkaufen kannst, um Ka-ching zu erhalten, oder die du zur Herstellung von Waffen und Rüstung verwenden kannst.

Vielleicht hast du sogar das Glück, Truhen voller Schätze zu entdecken.

EINE LEGENDE ERSCHAFFEN

Du kannst deinen Helden und die Patapons in den Baracken im Versteck anpassen. Neben den Waffen und der Rüstung, die sie verwenden, kannst du auch die von ihnen eingesetzten Fertigkeiten wählen. Verschiedenen Kombinationen von Fertigkeiten verleihen deinen Patapons einen unverwechselbaren Kampfstil.

BESONDERE FERTIGKEITEN

Während deine Kämpfer mehr Schlachten austragen, mehr Quests oder Trainingsübungen absolvieren und mehr Erfahrung sammeln, wird dein Held stärker und in der Kunst des Kämpfens bewanderter, wodurch er neue Fertigkeiten erhält.

KLASSENFERTIGKEITEN

Jedes Mitglied eines Stamms kann – je nach Menge an Kampferfahrung – einzigartige Fertigkeiten entwickeln, die automatisch in der Schlacht eingesetzt werden. Du hast die Möglichkeit, die Fähigkeiten von jedem Mitglied zu „verbessern“, sobald es genug Erfahrung gesammelt hat.

FERTIGKEITENSATZ

Du kannst jedes einzelne Mitglied deines Stamms stärker machen, indem du Fertigkeiten hinzufügst oder änderst, die du nach dem Sammeln von genügend Erfahrung auf dem Schlachtfeld durch den „Stufenaufstieg“ erhalten hast. Du kannst diese Fertigkeiten kombinieren, um deinen eigenen, einzigartigen Helden zu erschaffen.

DAS VERSTECK

Drücke im Versteck die SELECT-Taste, um eine Nachricht zu suchen, die du im Multiplayer-Modus mit Mitspielern teilen möchtest. Drücke die START-Taste, um deinen Spielstand zu speichern.

SCHMIEDE

Die Patapons sind in der Waffen- und Rüstungsherstellung sehr geschickt und können auf dem Feld gesammelte Gegenstände verwenden, um ihre Ausrüstung zu verbessern. Im Reiter „Verbesserungsinfo“ siehst du, wie viel Ka-ching eine Verbesserung kosten wird und welche Gegenstände dafür nötig sind.

Jede Waffe und jedes Rüstungsteil kann nur bis zu einem individuellen Limit verbessert werden. Allerdings kannst du einen Gegenstand zum Sondergegenstand machen, der noch weiter verbessert werden kann. Wenn du deinen Sondergegenstand änderst, wird der zuvor ausgewählte Gegenstand zu seinem ursprünglichen Limit herabgestuft.

Im Multiplayer-Modus kann ein Sondergegenstand, der in der Schmiede eines anderen Spielers beim Besuch in dessen Versteck verbessert wurde, nicht wieder herabgestuft werden. Arbeitet als Team zusammen, sodass jedes Mitglied sich einen anderen Sondergegenstand aussucht.

Drücke  oder , um zwischen den Gegenständen zu wechseln, und die - oder -Taste, um zwischen den Waffen- und Rüstungslisten zu wechseln.

HELDENTOR

Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt „Das Heldentor öffnen“ im weiteren Verlauf dieses Handbuchs.

ARSENAL

Sieh dir deine Objekte an und verkaufe alte Waffen, Rüstung und Material, um wertvolles Ka-ching zu erhalten.

Im Reiter „Gegenstand verkaufen“ siehst du, wie viel Ka-ching du verdienst. Schlüsselgegenstände und die ursprüngliche Standardausrüstung der Patapons können nicht verkauft werden.

Drücke  oder , um zwischen den Gegenständen zu wechseln, und die - oder -Taste, um zwischen den Waffen- und Rüstungslisten zu wechseln.

TEAM-TOTEM

Passe deinen Stamm für Multiplayer-Feldzüge nach eigenen Wünschen an und verwalte ihn. Wähle aus folgendem Menü aus:

Teamkarten	Wähle deine eigene Visitenkarte aus, um den Charakter deines Teams auszudrücken. Sende diese Karten online an andere Spieler, um zu fragen, ob sie deinem Team beitreten möchten.
Erhaltene Karten	Sieh dir die Einladungen von anderen Spielern an, die du erhalten hast. Du kannst immer nur in einem Team gleichzeitig Mitglied sein.
Nachrichten ändern	Wähle die Nachrichten aus, die du in der Schlacht und im Versteck verwenden möchtest.
Rang im Team	Sieh dir die Top-20-Spieler in einer Vielzahl von Klassen an.
Teamziel ansehen	Sieh dir die Zielliste deines Teams und die Erfolge an.
Anführer-Menü	Passe eine Reihe von Optionen in der Teamverwaltung an.

BARACKEN

- Organisiere deinen Stamm** als furchterregende Kampfeinheit.
- Ausrüstung ändern** Sieh dir die Klassen und Fertigkeiten der Stammesmitglieder an und ändere sie, oder sieh dir ihre Statistiken genauer an.
- Klassenfertigkeiten** Sieh dir den Fortschritt in der Entwicklung der Klassenfertigkeiten an.
- Fertigkeitsatz** Füge einen Fertigkeitsatz hinzu oder ändere einen.
- Klasse wechseln** Sammle genügend Kampferfahrung, um eine Klasse aufzusteigen und Eigenschaften wie die Stärke, die Verteidigung und die Angriffsgeschwindigkeit zu verbessern.
- Beschwörung** Wähle aus, welcher Dschinn dir in der Schlacht helfen soll.
- Optimieren** Lass den Computer automatisch die beste für deinen Stamm verfügbare Ausrüstung auswählen.

SUKOPON

Sukopon hat von seinem Aussichtsturm aus alles im Blick und sucht nach Anzeichen für künftige Probleme, indem er die Sterne studiert. Er ist stets auf der Hut und blickt durch sein Fernrohr – in der Hoffnung, etwas Großes zu erspähen. Wenn das passiert, begegnest du dem hoffentlich nicht allein.

HAUPTOBELISK

Der geheimnisvolle Obelisk transportiert deine Gruppe zu Schlachtfeldern auf der Patapon-Weltkarte. Schalte durch die verfügbaren Quests und drücke die X-Taste, um eine Mission auszuwählen.

KAMPFTOR

Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt „Kampftor-Herausforderungen“ im weiteren Verlauf dieses Handbuchs.

PATAPON™ 3 ONLINE SPIELEN

Jeder Quest, bis auf die Trainingseinheiten, kann online im Multiplayer-Modus gespielt werden. Spielt gemeinsam als Team von vier Helden oder richtet wilde Schlachten für bis zu acht Spieler lokal über den Ad-hoc-Modus oder gebietsübergreifend über den Infrastruktur-Modus aus.

Im Multiplayer-Modus kannst du mit deinen Mitspielern chatten. Dies kannst du tun, indem du besondere Nachrichten auswählst, die Kampfschreie ausrufen, Spieler zum Beitritt zu deinem Team bewegen sollen, taktische Ratschläge weiterleiten und vieles mehr.

Nachrichten können im Versteck und während der Schlacht miteinander ausgetauscht werden. Drücke die SELECT-Taste, um dir eine Liste von Nachrichten anzeigen zu lassen, markiere mit **↑** oder **↓** eine Nachricht und bestätige deine Auswahl mit **➡**.

DAS HELDENTOR ÖFFNEN

Besuche das Versteck eines anderen Spielers oder lade einen Spieler in dein Versteck ein, um ein Heldenteam zu bilden. Ihr könnt gemeinsam eine bestimmte Mission angehen oder zusammen ein Abenteuer spielen. Vergiss beim Besuch eines Verstecks nicht, in der Schmiede vorbeizuschauen, um die Fähigkeiten bei der Herstellung von Waffen und Rüstung für dich zu nutzen.

LÄDEN

Erfülle besondere Teamziele oder erhöhe den Rang deines Teams, um Sternscherben zu erhalten. Die Scherben können, sobald diese freigeschaltet wurden, in einzigartigen Läden gegen Gegenstände eingetauscht werden. Die Läden bieten überall Dinge an, die Patapons glücklich machen. Mal sehen, welche Läden du entdeckst.

KAMPFTOR-HERAUSFORDERUNGEN

Sobald du ein Team gebildet hast, kannst du in den „Frontal“-, „Raketenschlacht“ und „Kopf an Kopf“-Herausforderungen gegen andere Teams kämpfen.

FRONTAL

Kämpfe um die Kontrolle über das Territorium des anderen Teams. Deine Stärke, deine Fertigkeiten und dein Verstand werden in riesigen Auseinandersetzungen auf die Probe gestellt, in denen den Siegern am Ende alles gehört.

RAKETENSCHLACHT

Feuere Raketen ab, um das Territorium des anderen Teams zu zerstören. Mit dem richtigen Timing ist es möglich, die Raketen deines Gegners in der Luft abzuschießen.

KOPF AN KOPF

Rase so schnell wie möglich über das Gebiet und meide oder zerstöre die Hindernisse in deinem Weg.

SPIEL PAUSIEREN

Um die Action zu unterbrechen, musst du zuerst im „Vorrücken und Angreifen“-Quest auf dem Patapon-Trainingsgelände eine besondere Kommando-Sequenz freischalten.

MITWIRKENDE

© 2011 Rolito/Interlink.

Die hier verwendeten Schrifttypen wurden teilweise von DynaComware entwickelt.

La información contenida en este manual era correcta en el momento de imprimirse, pero es posible que se hayan realizado cambios menores en el producto posteriormente. Todas las capturas de pantalla se han tomado de la versión inglesa del mismo y puede que algunas sean de pantallas provisionales que difieran ligeramente de las del producto acabado.

SOPORTE DE ALMACENAMIENTO

Para guardar los ajustes y los progresos del juego, inserta un Soporte de almacenamiento en la ranura correspondiente del sistema PSP™. Los datos guardados pueden cargarse desde el mismo Soporte de almacenamiento o de cualquier otro que contenga datos de Patapon™ 3 previamente guardados. Cérciorate de que haya espacio suficiente en el Soporte de almacenamiento antes de empezar a jugar.

NOTA: La cantidad mínima de espacio necesario para guardar los datos de Patapon™ 3 puede variar en función del Soporte de almacenamiento insertado. Asimismo, PSP™Go dispone de almacenamiento interno.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

NOTA: Patapon™ 3 es compatible con los modos Ad hoc e Infraestructura.

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual, ↑, ↓, ← y → se utilizan solamente para indicar el sentido de los botones de dirección.

UTILIZACIÓN DE LAS PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa ↑, ↓, ← o → para resaltar una opción y pulsa a continuación el botón X para confirmarla. Para regresar a la anterior pantalla de menú, pulsa el botón O.

CONTROLES PREDETERMINADOS

Botón X	Tambor de DON
Botón O	Tambor de PON
Botón □	Tambor de PATA
Botón △	Tambor de CHAKA
Botones L y R	Mueve a izquierda y derecha la cámara en el campo de batalla
Botón START (inicio)	Guarda la partida en el escondite, despliega las tropas en el cuartel y abandona las misiones
Botón SELECT (selección)	Mira la lista de mensajes en el escondite y durante las misiones en multijugador
↑ y ↓	Resalta un mensaje de la lista
→	Confirma el mensaje seleccionado de la lista
Pad analógico	Para desplazarse por el texto que aparece en pantalla

LA PANTALLA DE JUEGO

Icono de miembro de la fiesta

Barra de salud
de miembro
de la fiesta



Objetos recogidos

Puntos de vida

Combos de ritmo

CÓMO EMPEZAR

Al inicio se muestra la pantalla de selección de idioma. Elige el tuyo y pulsa el botón X. Aparecerá una breve secuencia animada. Pulsa el botón START (inicio) para saltarte la película e ir directamente al menú principal.

MENÚ PRINCIPAL

- | | |
|--------------------|---|
| Nuevo juego | Conviértete en una leyenda patapon en una partida para un jugador o multijugador. |
| Continuar | Reanuda una partida previamente guardada. |
| Instalar | Instala parte del juego en un Soporte de almacenamiento para permitir que el juego vaya más rápido. |
| Opciones | Configura los ajustes de sonido y del juego y varios ajustes multijugador. |

MODOS DE JUEGO

UN JUGADOR

Firma el sagrado juramento del héroe, introduce tu nombre mediante el teclado virtual y elige a qué héroe quieres llevar. Para más información sobre los héroes, consulta el apartado El grupo, que se detalla más adelante en este manual.

MULTIJUGADOR

Combate online contra equipos o lucha en grupo en el modo Ad hoc o el modo Infraestructura. Para más información sobre los modos multijugador, consulta el apartado Cómo jugar a Patapon™ 3 online, que se detalla más adelante en este manual.

ÓRDENES

AVANZAR

Botón , botón , botón  y botón  = PATA PATA PATA PON

ATACAR

Botón , botón , botón  y botón  = PON PON PATA PON

DEFENDER

Botón , botón , botón  y botón  = CHAKA CHAKA PATA PON

CARGAR

Botón , botón , botón  y botón  = PON PON CHAKA CHAKA

RETIRADA

Botón , botón , botón  y botón  = PON PATA PON PATA

SALTAR

Botón , botón , botón  y botón  = DON DON CHAKA CHAKA

FIESTA

Botón , botón , botón  y botón  = PATA PON DON CHAKA

INVOCAR

Botón , botón  (dos pulsaciones) y botón  (dos pulsaciones)
= DON DONDON DONDON

EL GRUPO

HÉROES

Como Ser Supremo, estás en tu divino derecho de escoger en cuál de los tres héroes te quieres reencarnar. Dale experiencia en combate, personaliza su armadura, sus armas y habilidades y mira cómo evoluciona hasta llegar a una de las 21 clases distintas, con capacidades únicas.



Yanda es el héroe de la lanza. Le encanta lanzar jabalinas e infligir un montón de daño a todo el que se interponga en su camino. Yanda es una buena opción para los dioses novatos, pero has de asumir un riesgo a cambio de infligirle un gran daño al enemigo.



Yumiyacha es el héroe del arco. Como es capaz de disparar una lluvia de flechas al enemigo, va muy bien para dar apoyo al grupo. Por desgracia, los dedos de este héroe resienten, lo cual implica que tiene poco vigor. Coge a Yumiyacha si te gustan los retos.



Taterazay es el héroe del escudo. Siempre está dispuesto a entrar en combate cuerpo a cuerpo y a dar su vida por salvar a la tribu cubriendo la primera línea. Elige a Taterazay si eres un dios experimentado y estás listo para enfrentarte a cualquier cosa.

PATAPONS

Los tres bravos guerreros Ton, Chin y Kan harán todo lo necesario para ayudar a los patapons en sus apuros. Sus capacidades de combate mejorarán a medida que ganen más experiencia en la batalla, lo cual les dará un ataque más poderoso y una defensa más sólida.



COMBATE

Luchar es un modo de vida para los pequeños patapons. La tribu siempre está de aventuras y encontrándose con diferentes enemigos, por lo que no se arredrará ante un rasguño.

ATACAR

Los patapons normalmente van bailando y cantando alegremente, hasta que dan con un enemigo. La mirada en el ojo de un patapon se volverá enfadada cuando quiera atacar.

Si crees que ha llegado el momento del ataque, toca los tambores sagrados pulsando ○, ○, □ y ○.

Sigue marcando los compases exactos si quieres ganar el suficiente impulso como para entrar en el modo Fiebre. Durante este modo, todos los patapons cantarán más fuerte y atacarán con más ferocidad a medida que se apodere de ellos el frenesí del combate.

Toca los cuatro tiempos de una secuencia especial de órdenes durante el modo Fiebre y activarás el modo Héroe, que hará más poderosos todavía los ataques de la tribu.
¿Serás capaz de descubrir la secuencia única de órdenes del modo Héroe?

DEFENDER

Si quieres sobrevivir, tendrás que aprender a cuidar de ti mismo. Forma un escudo defensivo y debilita los ataques del enemigo pulsando △, △, □ y ○.

Sincroniza bien tus órdenes y puede que pilles al oponente con la guardia baja con un rápido contraataque del tambor.

INVOCAR

Puedes hacer que un poderoso Djinn (genio) apoye al grupo desde el cuartel, en el escondite.

Durante el combate, llama al Djinn tocando la secuencia única de órdenes. Esto solo lo puedes hacer en el modo Fiebre y cuando aparezca un símbolo blanco especial en la esquina superior izquierda de la pantalla. Los símbolos indican cuántas veces puedes invocar al Djinn.

HATAPON

No pierdas de vista al abanderado Hatapon, puesto que el lugar donde está determina la posición de los miembros de la tribu. Hatapon marcha con cada orden de avanzar y se queda quieto con cada orden de atacar. Ajusta la distancia de la tribu respecto al enemigo observando la posición de Hatapon.

Protege al abanderado en todo momento puesto que, si muere, fallarás la misión.

SALUD DE LOS PATAPONS

La barra que hay encima del icono de cada miembro de la tribu representa sus puntos de salud. Si un patapon se ve alcanzado por un enemigo, su salud disminuirá. Cuando ésta llegue a cero, morirá.

BOTÍN DE GUERRA Y KA-CHING

Cuando un enemigo cae derrotado, se convierte en una preciosa energía que se llama Ka-ching. Puedes ganarlo desmontando objetos, armas y armaduras en la armería que hay en el escondite.

A veces encontrarás en el campo, o tras derrotar a un enemigo, cosas como rocas y huesos que puedes desmontar en la armería para ganar Ka-ching o usar para crear armas y armaduras.

Puede que hasta tengas la suerte de encontrar cofres repletos de tesoros.

CÓMO CREAR A UNA LEYENDA

Puedes personalizar a tu héroe y a los patapons en el cuartel que hay en el escondite. Además de escoger qué armas y armaduras llevan al combate, también podrás elegir qué habilidades van a usar. Diferentes combinaciones de ellas crearán un estilo de lucha único para tus patapons.

HABILIDADES ESPECIALES

A medida que libres más batallas, completes más misiones o ejercicios de entrenamiento y ganes más experiencia, tu héroe se hará más fuerte y más diestro en el arte del combate, con lo que ganará nuevas habilidades.

HABILIDADES DE CLASE

Cada miembro de la tribu puede desarrollar habilidades únicas en función del grado de acción que vea (las habilidades se usan automáticamente en combate). Se te dará la posibilidad de "subir de nivel" las habilidades de cada miembro cuando ganen suficiente experiencia.

HABILIDADES PUESTAS

Puedes reforzar a cada miembro de la tribu por separado añadiéndole o cambiándole habilidades, que se ganan "subiendo de nivel" cuando adquieren experiencia suficiente en el campo de batalla. Puedes combinar estas habilidades para crear a tu propio héroe único.

EL ESCONDITE

Cuando estés en el escondite, pulsa el botón **SELECT** (selección) para buscar un mensaje que enviar a tus compañeros en el modo multijugador y el botón **START** (inicio) para guardar tus progresos.

Fragua

Los patapons son herreros muy hábiles, saben hacer armas y armaduras y pueden usar los objetos que se encuentren en el campo para mejorar el equipo. La pestaña "Requisitos para subir de nv." muestra cuántos puntos de Ka-ching te costará la mejora y qué objetos necesitarás para ello.

Cada arma o armadura solo puede subirse hasta un límite. No obstante, se te permite designar un archiobjeto, que puedes mejorar todavía más. Si cambias este archiobjeto, el primero que elegiste será rebajado hasta alcanzar su límite de nivel original.

En el modo multijugador, cualquier archiobjeto que mejores en la fragua de otro jugador cuando visites su escondite, nunca se rebajará de nivel. Coordínate con tu equipo para que cada miembro designe un archiobjeto distinto.

Pulsa **←** o **→** para pasar de un objeto a otro y los botones **L** o **R** para alternar entre las listas de armas y de armaduras.

HEROPUERTA

Consulta el apartado Abertura de la heropuerta, que se detalla más adelante en este manual.

ARMERÍA

Revisa tus objetos y desmonta las armas, armaduras y materiales viejos para ganar el valioso Ka-ching.

La pestaña Vender objeto muestra cuánto Ka-ching ganarás. Los objetos clave y los pertrechos de serie originales de los patapons no se pueden desmontar.

Pulsa  o  para pasar de un objeto a otro y los botones  o  para alternar entre las listas de armas y de armaduras.

TÓTEM DE EQUIPO

Personaliza y gestiona tu equipo para las cruzadas multijugador. Elige lo que quieres hacer en el menú siguiente:

- | | |
|--------------------------------|---|
| Tarjetas de equipo | Elige tu propia tarjeta de presentación para ilustrar la personalidad de tu equipo. Enviaselas a los otros jugadores online para ver si se quieren unir a éste. |
| Tarjetas recibidas | Mira las invitaciones que has recibido de otros jugadores. Solo puedes estar en un equipo a la vez. |
| Cambiar mensajes | Elige los mensajes para usar en combate y en el escondite. |
| Rango interno de equipo | Mira los 20 mejores jugadores de diversas clases. |
| Ver objetivo | Revisa la lista de objetivos de tu equipo y revisa vuestros logros. |
| Menú del líder | Para ajustar una gran variedad de opciones de gestión del equipo. |

CUARTEL

Organiza a tu equipo para convertirlo en una temible unidad de combate.

Cambiar equipo Mira o cambia la clase o las habilidades de los miembros del equipo o revisa detalladamente sus estadísticas.

Habilidades de clase Revisa los progresos hechos en las habilidades de clase.

Habilidades puestas Añade o cambia las habilidades puestas.

Cambiar clase Gana la suficiente experiencia en combate como para subir una clase y mejorar sus estadísticas, incluidas Fuerza, Defensa y Velocidad de ataque.

Invocar Selecciona el Djinn que te ayudará en combate.

Optimizar Elige automáticamente el mejor equipo disponible para la tribu.

SUKOPON

Sukopon es el vigía que monta guardia permanentemente en busca de señales de peligro inminente observando las estrellas. Siempre está alerta y escudriña por el telescopio, esperando detectar algo realmente grande. Cuando lo haga, mejor que no te enfrentes a ello solo.

OBELISCO MAESTRO

Este misterioso obelisco transporta a tu grupo a campos de batalla del mapa del mundo patapon. Examina las misiones disponibles y pulsa el botón **X** para elegir una.

PUERTA DE COMBATE

Consulta el apartado Desafíos de la puerta de combate, que se detalla más adelante en este manual.

CÓMO JUGAR A PATAPON™ 3 ONLINE

Cada misión, excepto las sesiones de entrenamiento, se puede jugar online en el modo multijugador. Jugad juntos en un equipo de cuatro héroes o montad batallas hasta con ocho jugadores localmente con el modo Ad hoc o a lo largo y ancho del mundo con el modo Infraestructura.

En el modo multijugador, tienes la oportunidad de charlar con tus compañeros. Puedes hacerlo seleccionando mensajes especiales que profieren gritos de batalla, apremian a los jugadores a unirse a tu equipo, intercambian consejos tácticos y mucho más.

Se pueden intercambiar mensajes en el escondite y durante el combate. Pulsa el botón SELECT (selección) para ver una lista de ellos. ↑ o ↓ para resaltar uno y ➡ para confirmar tu elección.

ABERTURA DE LA HEROPUERTA

Puedes optar por visitar el escondite de otro jugador o invitar a otros al tuyo y formar un equipo de héroes. Emprended una misión suelta o jugad una aventura juntos. Cuando visites un escondite, no te olvides de pasar por la fragua para aprovechar sus habilidades para hacer armas y armaduras.

TIENDAS

Completa objetivos especiales de equipo o mejora el rango de tu equipo para obtener fragmentos de estrella. Estos fragmentos se pueden cambiar por objetos únicos en las tiendas, una vez se desbloqueen éstas. Las tiendas venden objetos por todas partes para delicias de los patapons. A ver cuántas puedes descubrir.

DESAFÍOS DE LA PUERTA DE COMBATE

Cuando hayáis formado un equipo, podréis enfrentaros a otros en los desafíos Comer terreno, Batalla de misiles y A la par.

COMER TERRENO

Combatid para apoderaros del territorio de otro equipo. Se pondrán a prueba vuestra fuerza, habilidad e iNDjinn en enormes refriegas en las que el ganador se lo llevará todo.

BATALLA DE MISILES

Disparad misiles para destruir el territorio del otro equipo. Si sincronizáis bien los disparos, hasta es posible derribar los misiles del contrario.

A LA PAR

Corred por el terreno lo más rápido posible y evitando o destruyendo los obstáculos que aparezcan en vuestro camino.

PAUSAR JUEGO

Para pausar la acción, primero debes desbloquear una secuencia especial de órdenes en la misión "¡Avance y ataque!" del campo de entrenamiento patapon.

CRÉDITOS

© 2011 Rolito/Interlink.

Los tipos de letra aquí incluidos han sido desarrollados en parte por DynaComware.

De informatie in deze handleiding was correct op het moment dat deze werd gedrukt, maar het kan zijn dat er later nog kleine veranderingen zijn doorgevoerd. Alle schermabeeldingen voor deze handleiding zijn van de Engelse versie van dit product. Het is mogelijk dat er schermabeeldingen zijn gebruikt van een conceptversie van het product. De schermabeeldingen kunnen daardoor iets afwijken van de schermen in het uiteindelijke spel.

OPSLAGMEDIUM

Als je de instellingen en de voortgang van het spel wilt opslaan, plaats je een Opslagmedium in de Opslagmedium-aansluiting van het PSP™ systeem. Je kunt spelgegevens laden vanaf dezelfde Opslagmedium of vanaf een andere Opslagmedium met spelgegevens van Patapon™ 3. Zorg ervoor dat er voldoende ruimte is op de Opslagmedium voordat je begint te spelen.

OPMERKING: De benodigde ruimte voor het opslaan van spelgegevens van Patapon™ 3 kan variëren, afhankelijk van de grootte van de geplaatste Opslagmedium. PSP™go maakt gebruik van interne opslagmedia.

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk). Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

OPMERKING: Patapon™ 3 ondersteunt alleen de Ad Hoc-modus en Infrastructuurmodus.

RICHTINGSTOETSEN - BEWEGING

In deze handleiding worden **↑**, **↓**, **←** en **→** uitsluitend gebruikt om de richting van de richtingstoetsen aan te geven.

MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op **↑**, **↓**, **←** of **→** om een optie te selecteren en druk dan op de **X**-toets om je keuze te bevestigen. Druk op de **O**-toets om terug te gaan naar het vorige menuscherm.

STANDAARD BESTURING

X-toets	DON-trommel
O-toets	PON-trommel
□-toets	PATA-trommel
△-toets	CHAKA-trommel
L / R-toets	Slagveldcamera naar links of rechts bewegen
START-toets	Spel opslaan in de Schuilplaats/Troepen inzetten in het Kampement/Beëindigen tijdens missies
SELECT-toets	Chat-teksten weergeven in de Schuilplaats en tijdens missies in het multiplayer-speltype
↑/↓	Tekst in de lijst markeren
→	Tekstkeuze uit de lijst bevestigen
Analoge joystick	Bladeren door tekst op het scherm

SPELSCHERM



AAN DE SLAG

Tijdens het opstarten wordt het taalkeuzeschermbeweergegeven. Selecteer je taal en druk op de X-toets. Er verschijnt een kort filmpje. Druk op de START-toets om het filmpje over te slaan en direct naar het hoofdmenu te gaan.

HOOFTMENU

- | | |
|--------------------|---|
| Nieuw spel | Word een Patapon-legende in het spel voor één speler of in het multiplayer-speltype. |
| Doorspelen | Ga verder met een eerder opgeslagen spel. |
| Installeren | Installeer een deel van het spel op een Opslagmedium om de laadtijden te verminderen. |
| Opties | Pas de instellingen aan voor het spel, het geluid en het multiplayer-speltype. |

SPELTYPEN

ÉÉN SPELER

Teken de heilige Belofte van de Held, voer je naam in met het virtuele toetsenbord en kies de Held die je zou willen spelen. Zie het gedeelte Het team verderop in deze handleiding voor meer informatie over de Helden.

MEERDERE SPELERS

In het multiplayer-speltype strijd je online tegen andere teams of vecht je als een groep in Ad hoc-modus of Infrastructuurmodus. Zie het gedeelte Patapon™ 3 online spelen verderop in deze handleiding voor meer informatie over beide multiplayer-speltypen.

BEVELEN

VOORWAARTS

□-toets, □-toets, □-toets, ○-toets = PATA PATA PATA PON

AANVALLEN

○-toets, ○-toets, □-toets, ○-toets = PON PON PATA PON

VERDEDIGEN

△-toets, △-toets, □-toets, ○-toets = CHAKA CHAKA PATA PON

OPLADEN

○-toets, ○-toets, △-toets, △-toets = PON PON CHAKA CHAKA

TERUGTREKKEN

○-toets, □-toets, ○-toets, □-toets = PON PATA PON PATA

SPRINGEN

×-toets, ×-toets, △-toets, △-toets = DON DON CHAKA CHAKA

FEESTEN

□-toets, ○-toets, ×-toets, △-toets = PATA PON DON CHAKA

OPROEPEN

×-toets, ×-toets (twee keer drukken), ×-toets (twee keer drukken)
= DON DONDON DONDON

HET TEAM

HELDEN

Als de Almachtige heb je het goddelijke recht te kiezen als welk van de drie Helden je gereïncarneerd wilt worden. Bouw aan hun gevechtersvaring, pas hun pantsers, wapens en vaardigheden aan en kijk hoe ze zich ontwikkelen tot één van de 21 klassen met unieke kwaliteiten.



Yanda is de Speerheld. Deze held houdt ervan speren te werpen en iedereen die op zijn pad komt gruwelijk te verwonden. Yanda is een goede keus voor de beginnende God vanwege zijn krachtige vaardigheden. Je moet wel risico's nemen om je vijand grote schade toe te brengen.



Yumiyacha is de Boogheld. Yumiyacha is geweldig in het ondersteunen van de stam, omdat hij hele pijlsalvo's op de vijand kan afvuren. Helaas is zijn gezondheid niet al te goed en gaan zijn vingers pijn doen. Kies Yumiyacha als je een uitdaging zoekt.



Taterazay is de Schildheld. Deze Held staat altijd klaar voor een grote aanval en is bereid zijn eigen leven voor de stam op het spel te zetten door onbevreesd de frontlinie te dekken. Kies Taterazay als je een ervaren God bent en klaar bent voor het grote werk.

PATAPONS

De drie dappere strijders Ton, Chin en Kan gooien alles in de strijd om een einde te maken aan de benarde toestand van de Patapons. Hun vechtvaardigheden verbeteren naarmate ze meer ervaring opdoen. Zo worden ze sterker in de aanval en veerkrachtiger in de verdediging.



VECHTEN

Voor de kleine Patapons is vechten een manier van leven. De stam is altijd op avontuur en komt vele vijanden tegen, maar is nooit bereid de strijd zomaar op te geven.

AANVALLEN

Patapons gaan dansend en zingend door het leven totdat ze een vijand ontdekken. Een Patapon krijgt een woeste blik in zijn ogen als hij wil aanvallen.

Als je denkt dat het tijd is om aan te vallen, sla dan op de heilige trommels door te drukken op: ○, ○, □, ○.

Als je het ritme goed blijft slaan, bouw je genoeg kracht op in Trance te raken. In Trance zingen alle Patapons harder en vallen ze nog feller aan tijdens gevechten.

Sla vier keer precies het ritme van een speciaal bevel tijdens Trance om de Held-modus te activeren. De aanvallen van de stam worden dan nog sterker! Weet jij de unieke bevelritmes voor de Held-modus te ontdekken?

VERDEDIGEN

Als je wilt overleven, moet je leren hoe je voor jezelf kunt zorgen. Vorm een verdedigingsschild en verzwak de vijandelijke aanvallen door te drukken op: △, △, □, ○.

Zorg voor een goede timing van je bevelen. Misschien weet je je tegenstander te verrassen met een snelle tegenaanval op de trommels.

OPROEPEN

Je kunt in het Kampement van de Schuilplaats een machtige Djinn kiezen om je team te ondersteunen.

Roep de Djinn tijdens het gevecht op door het unieke bevelritme te slaan. Dit kan alleen tijdens Trance en wanneer speciale witte symbolen verschijnen links boven in het scherm. De symbolen geven aan hoe vaak je de Djinn kunt oproepen.

HATAPON

Houd de vlagdragende Hatapon goed in de gaten, want de positie van deze Patapon bepaalt waar de leden van de stam staan. Hatapon marcheert bij elk bevel Voorwaarts en blijft stilstaan bij elk bevel Aanvallen. Pas de afstand tussen jouw stam en de vijanden aan door Hatapons positie in de gaten te houden.

Zorg er ook voor dat je Hatapon altijd beschermd, want als de vlaggendrager sterft, is de missie verloren.

PATAPON-GEZONDHEID

De balk boven elk stamlid geeft zijn gezondheid weer. Als een Patapon door de vijand wordt geraakt, neemt zijn gezondheid af. Wanneer de gezondheid van een Patapon tot nul daalt, zal hij sterven.

ORLOGSBUIT EN KA-CHING

Wanneer een vijand is verslagen, verandert deze in de waardevolle energie Ka-ching. Je kunt Ka-ching verdienen door voorwerpen, wapens en pantsers te ontmantelen bij het Arsenaal in de Schuilplaats.

Tijdens je veldtochten of nadat je een vijand hebt verslagen kun je voorwerpen verzamelen. Je kunt deze voorwerpen, zoals stenen en botten, in het Arsenaal ontmantelen om Ka-ching te verdienen. Je kunt ze ook gebruiken om wapens en pantsers mee te maken.

Als je geluk hebt, kun je zelfs een rijk gevulde schatkist vinden.

DE GEBOORTE VAN EEN LEGENDE

Pas je Held en Patapons aan in het Kampement van de Schuilplaats. Je kunt kiezen met welke wapens en pantsers ze ten strijde trekken, maar ook welke vaardigheden ze zullen gebruiken. Door verschillende vaardigheden te combineren, creeër je een unieke vechtstijl voor jouw Patapons.

SPECIALE VAARDIGHEDEN

Naarmate je meer gevechten voert, meer missies of trainingsoefeningen voltooit en meer ervaring krijgt, wordt je Held steeds sterker en groeit hij uit tot een expert met steeds meer vaardigheden.

KLASSEVAARDIGHEDEN

Elk lid van de stam kan unieke vaardigheden ontwikkelen, afhankelijk van de ervaring die hij opdoet in de strijd. Die vaardigheden worden dan automatisch in de strijd gebruikt. Zodra een stamlid genoeg ervaring heeft, krijg je de kans om de vaardigheden ervan op te waarderen.

EXTRA VAARDIGHEDEN

Je kunt elk stamlid ook sterker maken door vaardigheden toe te voegen of te wijzigen. Je kunt vaardigheden verbeteren als je genoeg ervaring op het slagveld hebt opgedaan. Je kunt de vaardigheden bovendien combineren om je eigen, unieke Held te creëren.

SCHUILPLAATS

Druk in de Schuilplaats op de SELECT-toets om teksten weer te geven die je kunt sturen naar ander spelers in het multiplayer-speltype. Druk op de START-toets om je voortgang op te slaan.

SMEDERIJ

De Patapons zijn uiterst bekwame wapen- en pantsermakers en kunnen voorwerpen die ze in het veld verzamelen, gebruiken om hun uitrusting te verbeteren. Op het tabblad Vereist voor opwaarderen zie je hoeveel Ka-ching het opwaarderen kost en welke voorwerpen je nodig hebt om de taak te volbrengen.

Elk wapen of pantser kan worden verbeterd tot de bijbehorende limiet. Je kunt wel één Specialisatie kiezen die nog verder kan worden verbeterd. Als je de Specialisatie wijzigt, wordt je vorige specialisatie teruggebracht tot de oorspronkelijke limiet.

In het multiplayer-speltype kan een Specialisatie die is opgewaardeerd in de Smederij van een andere speler nooit worden verlaagd bij een bezoek aan hun Schuilplaats. Werk dus goed samen met je team en zorg ervoor dat elk lid een andere Specialisatie kiest.

Druk op  of  om te wisselen tussen voorwerpen en druk op de -toets of -toets om te wisselen tussen de wapen- en pantserlijsten.

HELDENPOORT

Zie het gedeelte Openen van de Heldenpoort verderop in deze handleiding.

ARSENAAL

Bekijk je voorwerpen en ontmantel oude wapens, pantsers en uitrusting in ruil voor waardevolle Ka-ching.

Op het tabblad Voorwerp ontmantelen zie je hoeveel Ka-ching kan worden verdiend. Sleutelvoorwerpen en de originele standaarduitrusting van de Patapons kunnen niet worden ontmanteld.

Druk op  of  om te wisselen tussen voorwerpen en druk op de -toets of -toets om te wisselen tussen de wapen- en pantserlijsten.

TEAMTOTEMPAAL

Beheer je stam en pas allerlei instellingen aan voor je kruistochten in het multiplayer-speltype. Je kunt kiezen uit de volgende opties:

Teamkaarten	Kies je eigen visitekaartje om de identiteit van je team aan te geven. Stuur kaarten naar andere online spelers en vraag of ze zich willen aansluiten bij jouw team.
Ontvangen kaarten	Kijk welke uitnodigingen je van andere spelers hebt gekregen. Je kunt maar met één team tegelijk meedoen.
Teksten wijzigen	Kies de teksten die je wilt gebruiken bij gevechten en in de Schuilplaats.
Stand binnen team	Bekijk de top 20 van spelers in een aantal klassen.
Missiedoel bekijken	Controleer de missielijst van je team en bekijk jouw prestaties.
Leidersmenu	Pas de opties voor het teambeheer aan.

KAMPEMENT

Maak van jouw stam een angstaanjagende vechteenheid.

Ultrusting wijzigen Bekijk of wijzig de klassen en vaardigheden van stamleden of bestudeer hun statistieken

Klassevaardigheden Bekijk de ontwikkeling van de Klassevaardigheden.

Vaardigheden Voeg Vaardigheden toe of wijzig ze.

Klasse wijzigen Als je genoeg ervaring opdoet, kun je een hogere klasse bereiken. Je krijgt dan betere waarden voor bijvoorbeeld Kracht, Verdediging en Aanvalssnelheid.

Oproepen Selecteer welke Djinn je komt helpen in de strijd.

Optimaliseren Kies automatisch de best beschikbare ultrusting voor je stam.

SUKOPON

Sukopon staat op de uitkijk en bestudeert de sterren om naderend onheil bijtijds te kunnen ontdekken. Hij is altijd op zijn hoede en tuurt door zijn verrekijker op zoek naar de vijand. Als hij iets ziet, kun je beter niet alleen ten strijde trekken.

HOOFD-OBELISK

De mysterieuze obelisk brengt jouw strijders naar slagvelden op de wereldkaart. Blader door de beschikbare missies en druk op de X-toets om een missie te kiezen.

STRIJDPOORT

Zie het gedeelte Uitdagingen van de Strijdpoot verderop in deze handleiding.

PATAPON™ 3 ONLINE SPELEN

Elke missie kan online in het multiplayer-speltype worden gespeeld, behalve de oefensessies. Speel samen als een team van vier Helden of stort je met maximaal acht spelers in de strijd. Je kunt dit lokaal doen in Ad hoc-modus of op afstand in Infrastructuurmodus.

In het multiplayer-speltype kun je chatten met medespelers. Je kunt kiezen uit allerlei teksten, zoals strijdkreten, tactisch advies of uitnodigingen voor spelers om zich aan te sluiten met je team.

Je kunt teksten uitwisselen in de Schuilplaats en tijdens gevechten. Druk op de SELECT-toets voor de weergave van een lijst met teksten. Met  of  markeer je een tekst en met  bevestig je je keuze.

OPENEN VAN DE HELDENPOORT

Kies deze optie om naar de schuilplaats van een andere speler te gaan of andere spelers uit te nodigen in jouw schuilplaats om samen een heldenteam te vormen. Je kunt een specifieke missie selecteren of samen op avontuur gaan. Als je naar een Schuilplaats gaat, vergeet dan niet een bezoekje te brengen aan de Smederij om te profiteren van de wapens en pantsers van de andere speler.

WINKELS

Voltooi speciale teammissies of verhoog je teampositie om Sterrenscherven te verzamelen. Nadat je winkels hebt ontgrendeld, kun je daar de scherven inwisselen voor voorwerpen. De winkels verkopen allerlei voorwerpen om de Patapons in verrukking te brengen. Kijk zelf welke winkels je allemaal tegenkomt.

UITDAGINGEN VAN DE STRIJDPOORT

Zodra je een team hebt gevormd, kun je tegen andere teams strijden in de uitdagingen Confrontatie, Raketgevecht en Dodemansrace.

CONFRONTATIE

Hier neem je het tegen een ander team op om gebied te veroveren. Jouw kracht, behendigheid en inzicht worden op de proef gesteld in grote gevechten waarbij uiteindelijk maar één de winnaar kan zijn.

RAKETGEVECHT

Schiet raketten af om het gebied van het andere team te vernietigen. Als je precies op het juiste moment schiet, kun je zelfs de raketten van je tegenstander uit de lucht halen.

DODEMANSRACE

Race zo snel mogelijk over het terrein en vermijd of vernietig de obstakels die je onderweg tegenkomt.

PAUZEREN

Als je de actie wilt pauzeren, moet je eerst een speciaal bevel ontgrendelen tijdens de missie Oprukken en aanvallen! in het Patapon-oefenveld.

CREDITS

© 2011 Rolito/Interlink.

De lettertypen in deze handleiding zijn gedeeltelijk ontwikkeld door DynaComware.

A informação deste manual estava correcta à data da publicação, no entanto, podem ter sido feitas pequenas alterações durante o desenvolvimento do produto. Todas as imagens deste manual foram retiradas da versão inglesa deste produto e algumas imagens podem ter sido retiradas de versões preliminares do produto, que diferem ligeiramente do produto final.

SUPORTE DE ARMAZENAMENTO

Para gravar as definições e o progresso do jogo, insere um Suporte de armazenamento na ranhura para Suporte de armazenamento do sistema PSP™. Os dados de jogo gravados podem ser carregados a partir do mesmo Suporte de armazenamento ou de qualquer Suporte de armazenamento que contenha dados previamente gravados de Patapon™ 3. Certifica-te de que tens espaço livre suficiente no Suporte de armazenamento antes de começares a jogar.

NOTA: a quantidade de espaço livre mínimo para gravar dados Patapon™ 3 pode variar de acordo com a capacidade do Suporte de armazenamento inserido. Tem em atenção que a PSP™Go usa armazenamento interno.

CARACTERÍSTICAS WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem que vários sistemas PSP™ comuniquem entre si, transferir dados e competir com outros jogadores através de uma ligação a uma Wireless Local Area Network (WLAN – rede local sem fios).



MODO AD HOC

O modo Ad Hoc é uma característica Wireless (WLAN) que permite a dois ou mais sistemas PSP™ comunicarem directamente um com o outro.



MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O modo de Infra-estrutura é uma característica Wireless (WLAN) que permite que o sistema PSP™ se ligue a uma rede através de um ponto de acesso WLAN (um dispositivo usado para ligação a uma rede sem fios). Para aceder às características do modo Infra-estrutura, são necessários vários itens, incluindo uma assinatura junto de um fornecedor de serviços Internet, um dispositivo de rede (p.ex. um router ADSL sem fios), um ponto de acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para mais informação e detalhes de configuração, consulte o Manual de Instruções do sistema PSP™.

NOTA: Patapon™ 3 suporta o Modo Ad Hoc e o Modo de Infra-estrutura.

BOTÕES DE DIRECÇÕES – MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, → são usados para indicar apenas a direcção dos botões de direcções.

USAR OS ECRÃS DE MENU

Prime os botões de direcções ↑, ↓, ← ou → para realçar uma opção, depois prime o botão X para confirmar. Para regressares ao menu anterior, prime o botão Δ.

COMEÇAR

O ecrã de selecção de idioma é exibido de início. Selecciona o teu idioma e prime o botão **X**. Será exibida uma curta sequência cinemática. Prime o botão **START** para saltar o filme e seguir directamente para o Menu Principal.

MENU PRINCIPAL

Novo Jogo	Torna-te uma lenda Patapon num jogo para jogador individual ou em modo multijogador.
Continuar	Retoma um jogo gravado anteriormente.
Instalar	Instala parte do jogo num Suporte de armazenamento para permitir ao jogo correr mais depressa.
Opções	Ajusta as definições de som e do jogo, assim como uma variedade de definições para multijogador.

MODOS DE JOGO

JOGADOR INDIVIDUAL

Recita o Juramento do Herói sagrado, introduz o teu nome através do teclado virtual e escolhe o Herói com o qual pretendes jogar. Para mais informações sobre os Heróis, vê a secção O Grupo, descrita mais à frente neste manual.

MULTIJOGADOR

Combate contra outras equipas ou luta com um grupo nos Modo Ad Hoc ou de Infra-estrutura. Para mais informações sobre os modos de multijogador, consulta a secção Jogar Patapon™ 3 Online, descrita mais à frente neste manual.

ORDENS

AVANÇAR

Botão , botão , Botão , botão  = PATA PATA PATA PON

ATACAR

Botão , botão , Botão , botão  = PON PON PATA PON

DEFENDER

Botão , botão , Botão , botão  = CHAKA CHAKA PATA PON

CARREGAR

Botão , botão , Botão , botão  = PON PON CHAKA CHAKA

RETIRAR

Botão , botão , Botão , botão  = PON PATA PON PATA

SALTAR

Botão , botão , Botão , botão  = DON DON CHAKA CHAKA

FESTA

Botão , botão , Botão , botão  = PATA PON DON CHAKA

INVOCAR

Botão , botão  (duas vezes), Botão  (duas vezes) = DON DONDON DONDON

O GRUPO

HERÓIS

No papel do Todo-Poderoso, é o teu direito divino escolher em qual dos teus Heróis desejas reincarnar. Aumenta a sua experiência de combate, personaliza a sua armadura, as armas e aptidões, e observa como eles evoluem para uma das 21 classes diferentes, cada uma com habilidades distintas.



Yanda é o Herói da Lança. Este Herói adora distribuir lanças e muita dor a qualquer um que se achesse no seu caminho. Yanda é uma boa escolha para o Deus principiante devido às suas habilidades poderosas, mas precisas de correr riscos para infligir danos fortes no teu inimigo.



Yumiyacha é o Herói do Arco. Capaz de disparar uma chuva de flechas contra o inimigo, Yumiyacha é ótimo para apoiar a tribo. Infelizmente, os dedos deste Herói acabam por ficar doridos, o que significa que tem pouco vigor. Escolhe Yumiyacha se preferes um desafio.



Taterazay é o Herói do Escudo. Sempre preparado para uma peleia, este Herói está preparado para arriscar a sua própria vida para salvar a tribo, cobrindo a linha da frente sem qualquer medo. Escolhe Taterazay se fores um Deus experiente e estiveres preparado para enfrentar qualquer coisa.

PATAPONS

Os três guerreiros corajosos Ton, Chin e Kan vão dar todo o seu apoio à situação dos Patapons. As suas capacidades de combate melhoram à medida que ganham experiência de batalha, ficando mais fortes no ataque e resistentes na defesa.



BATALHA

Combater é uma forma de vida para os pequenos Patapons. Sempre metidos numa aventura e a enfrentar inimigos diferentes, a tribo nunca está disposta a recuar nem um centímetro.

ATACAR

Os Patapons costumam dançar e cantar com alegria, até verem um inimigo. O olhar do olho de um Patapon torna-se furioso, quando ele pretende atacar.

Se julgares que é o momento de atacar, toca os tambores sagrados premindo:

○, ○, □, ○.

Continua a acertar nas batidas certas e aguenta tempo suficiente para entrar no modo de Febre. Durante o modo de Febre, todos os Patapons vão cantar mais alto e atacar com mais ferocidade, lançando-se para a batalha num frenesim.

Acerta quatro batidas de uma sequência de ordens especial, durante o modo Febre, e activas o modo de Herói, que toma os ataques da tribo ainda mais poderosos. Consegues descobrir as sequências de ordens para o modo de Herói?

DEFENDER

Se quiseres sobreviver, tens que aprender a cuidar de ti. Forma um escudo defensivo e enfraquece o ataque inimigo ao premires: △, △, □, ○.

Coordena as tuas ordens com cuidado e podes apanhar o teu adversário com a guarda em baixo, para de seguida contra-atacares com os tambores.

INVOCAR

Podes escolher um Djinn poderoso para apoiar o teu grupo, a partir da Caserna, no Esconderijo.

Durante a batalha, invoca o Djinn com uma sequência de batidas especial. Só podes fazer isto durante o modo de Febre e quando surgem símbolos brancos especiais no canto superior esquerdo do ecrã. Os símbolos indicam quantas vezes podes Invocar o Djinn.

HATAPON

Viga com atenção o porta-estandarte Hatapon, pois a posição deste Patapon determina onde ficam os membros da tribo. Hatapon marcha em frente com cada ordem de Avançar e não se move a cada ordem de Atacar. Ajusta a distância da tua tribo aos teus inimigos a partir da posição de Hatapon.

Protege sempre Hatapon, porque se o porta-estandarte perecer, a missão termina.

ENERGIA DOS PATAPONS

A barra em cima do ícone de cada membro da tribo representa os seus pontos de energia. Se um Patapon for atingido por um inimigo, a sua energia irá reduzir-se. Quando a energia de um Patapon atinge o zero, ele morre.

DESPOJOS DE GUERRA E KA-CHING

Quando um inimigo é derrotado, transforma-se por energia preciosa denominada Ka-ching. Podes ganhar Ka-ching ao dismantelar itens, armas e armaduras no Armeiro, dentro do Esconderijo.

Por vezes, nos campos ou depois de derrotares um inimigo, vais recolher itens como pedras e ossos, que podem ser dismantelados no Armeiro para ganhar Ka-ching, ou usados para criar armas e armaduras.

Talvez até tenhas a sorte de descobrir baús repletos de tesouros.

CRIA UMA LENDA

Podes personalizar o teu Herói e os Patapons na Caserna, dentro do Esconderijo. Além de escolheres quais as armas e armaduras que vão levar para a batalha, também podes escolher as aptidões que vão usar. Usa combinações de aptidões e cria um estilo de luta único para os teus Patapons.

APTIDÕES ESPECIAIS

À medida que combates em mais batalhas, completas mais expedições, executas exercícios de treino e ganhas mais experiência, o teu Herói tornar-se-á mais forte e capaz na arte do combate e ganhará novas aptidões.

APTIDÕES DE CLASSE

Cada membro da tribo pode desenvolver aptidões únicas, consoante a quantidade de acção em que entraram – as aptidões são usadas automaticamente nas batalhas. Terás a oportunidade de “subir o nível” das habilidades de cada membro, quando ganharem experiência suficiente.

GRUPOS DE APTIDÕES

Podes fortalecer individualmente cada membro ao adicionar ou alterar aptidões, as quais foram ganhas ao “subir de nível”, quando ganhas experiência suficiente no campo de batalha. Podes combinar estas aptidões para criar o teu próprio Herói personalizado.

O ESCONDERIJO

Quando estás dentro do Esconderijo, prime o botão SELECT para encontrar uma fala para partilhar com os outros jogadores, no modo multijogador, e prime o botão START para gravar os progressos.

FERREIRO

Os Patapons são fabricantes de armas e armaduras muito talentosos, e podem usar os itens recolhidos nas expedições para melhorar equipamentos. A secção “Requisitos para melhorar item” mostra a quantidade de Ka-ching necessária e os itens requeridos para completar a tarefa.

Cada arma ou peça de armadura só pode ser melhorada até ao limite. No entanto, podes designar um Arqui Item que pode ser melhorado ainda mais. Se alterares o Arqui Item, a tua escolha original verá os melhoramentos regressarem ao seu limite original.

No modo multijogador, qualquer Arqui Item melhorado no Ferreiro de outro jogador, quando visitas o seu Esconderijo, nunca descerá de nível. Trabalha com a tua equipa para que cada membro designe um Arqui Item diferente.

Prime  ou  para alternar entre os itens e prime o botão  ou  para alternar entre as listas de armas e armaduras.

PORTAL DO HERÓI

Consulta a secção Abrir o Portal do Herói, descrita mais à frente neste manual.

ARMEIRO

Vê os teus itens e desmantela armas antigas, armaduras e materiais, para ganhar o valioso Ka-ching.

A secção de "desmantelamento" mostra a quantidade de Ka-ching que vais ganhar. Os Itens Essenciais e o equipamento padrão dos Patapon não podem ser desmantelados.

Prime  ou  para alternar entre os itens e prime os botões  ou  para trocar entre as listas de armas e armaduras.

TOTEM DE EQUIPA

Personaliza e gere a tua tribo para as cruzadas em multijogador. Escolhe a tua próxima jogada a partir do seguinte menu:

Cartões de Equipa	Escolhe o teu cartão de visita de modo a espelhar a personalidade da tua equipa. Envia cartões a outros jogadores online para saberes se querem juntar-se à tua equipa.
Cartões Recebidos	Vê os convites que recebeste de outros jogadores. Só podes juntar-te a uma equipa de cada vez.
Alterar Falas	Escolhe as falas que queres usar na batalha e no Esconderijo.
Rank na Equipa	Vê os 20 melhores jogadores num número de classes.
Ver Objectivo	Verifica a lista de objectivos da tua equipa e vê as tuas façanhas.
Menu do Lider	Ajusta uma variedade de opções de gestão da equipa.

CASERNA

Organiza a tua tribo para ser uma unidade de combate feroz.

Alterar Equipamento	Vê ou altera as classes e aptidões dos membros da tribo, ou vê as suas estatísticas em detalhe.
Aptidões da Classe	Verifica o progresso do desenvolvimento das Aptidões da Classe.
Grupo de Aptidões	Adiciona ou altera Grupos de Aptidões
Alterar Classe	Ganha experiência suficiente em batalha para subires de classe e melhorar as estatísticas, incluindo Força, Defesa e Velocidade de Ataque.
Invocação	Selecciona qual será o Djinn a ajudar-te nas batalhas.
Optimizar	Escolhe automaticamente o melhor equipamento para a tua tribo.

SUKOPON

Sukopon é o vigia que mantém uma vigilância apertada e detecta sinais de sarilhos que se avizinham, através do estudo das estrelas. Está sempre alerta e espreita pelo telescópio, à espera de encontrar algo muito importante. Quando ele encontrar, é melhor não o enfrentares sozinho.

OBELISCO-MOR

O misterioso obelisco transporta o teu grupo para campo de batalha do Mapa Mundial Patapon. Navega pelas expedições disponíveis e prime o botão X para escolher uma missão.

PORTAL DE BATALHA

Consulta a secção Desafios do Portal de Batalha, descrita mais à frente neste manual.

JOGAR PATAPON™ 3 ONLINE

Todas as expedições, excepto as sessões de treino, são jogáveis no modo multijogador online. Joga numa equipa de quatro Heróis ou cria batalhas ferozes, para até oito jogadores, com o Modo Ad Hoc localmente, ou de longe com o Modo de Infra-estrutura.

No modo multijogador, tens a oportunidade de conversar com os jogadores da tua equipa. Podes fazer isto ao seleccionar falas especiais que resultam em gritos de batalha, chamam jogadores para a tua equipa, trocam conselhos tácticos e muito mais.

As falas podem ser activadas no Esconderijo e durante a batalha. Prime o botão SELECT para ver uma lista de falas, prime ↑ ou ↓ para seleccionar uma fala e prime → para confirmar a tua escolha.

ABRIR O PORTAL DO HERÓI

Escolhe entre visitar o Esconderijo de outro jogador ou convidá-los para o teu e formar uma equipa de Heróis. Escolhe entre partir para uma missão específica ou jogarem juntos uma aventura. Quando visitas um Esconderijo, não te esqueças de ir ao Ferreiro para aproveitar as suas capacidades de fazer armas e armaduras.

LOJAS

Completa objectivos de equipa especiais ou aumenta a classificação da tua equipa para obter Fragmentos de Estrela. Os fragmentos podem ser trocados por itens em lojas específicas, depois de serem desbloqueadas. As lojas vendem itens para deleite de todos os Patapons. Vê que lojas consegues descobrir.

DESAFIOS DO PORTAL DE BATALHA

Uma vez que tenhas formado uma equipa, podem combater com outras equipas em desafios Confronto, Batalha de Mísseis e Corrida Mortal.

CONFRONTO

Combate para conquistares o território da outra equipa. Verás a tua força, aptidão e sabedoria testadas em confrontos poderosos, onde o vencedor leva tudo.

BATALHA DE MÍSSEIS

Dispara mísseis para destruir o território da outra equipa. Se coordenares bem os disparos, é possível acertar nos mísseis do teu adversário enquanto estão no ar.

CORRIDA MORTAL

Corre através do terreno o mais depressa possível, e evita ou destrói os obstáculos que encontras pelo caminho.

PAUSAR O JOGO

Para pausar a acção, tens que desbloquear uma sequência especial durante a expedição. Avançar! Atacar!, nos Campos de Treino Patapon.

CRÉDITOS

© 2011 Rolito/Interlink.

Os tipos de letra aqui incluídos foram desenvolvidos, parcialmente, pela DynaComware.

Сведения в настоящем Руководстве пользователя были актуальны на момент его отправки в печать. Позже в игру могли быть внесены незначительные изменения. Снимки экрана, сделанные в ранних версиях игры, могут не соответствовать ее финальной версии. Все снимки экрана для настоящего Руководства были сделаны в английской версии игры.

НОСИТЕЛЬ ИНФОРМАЦИИ

Чтобы получить возможность сохранять игру и параметры ее настройки, вставьте носитель информации в соответствующее гнездо системы PSP™. Загрузить игру или параметры настройки можно с любого носителя информации, содержащего необходимые данные игры Patapon™ 3. Перед началом игры убедитесь, что на носителе Носителя информации достаточно свободного пространства.

ПРИМЕЧАНИЕ: количество свободного пространства, необходимое для сохранения игры Patapon™ 3, зависит от емкости используемого носителя информации. В системе PSP™Go используется встроенный носитель информации.

БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.



ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.



ТОЧКА ДОСТУПА

Режим точки доступа (Infrastructure Mode) позволяет осуществлять связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. Кроме того, может потребоваться действующий договор с поставщиком услуг доступа в Интернет. За более подробной информацией обращайтесь к документации системы PSP™.

ПРИМЕЧАНИЕ: игра Patapon™ 3 поддерживает только режимы прямого соединения и точки доступа.

КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В данном Руководстве символами ↑, ↓, ← и → обозначаются только кнопки направлений.

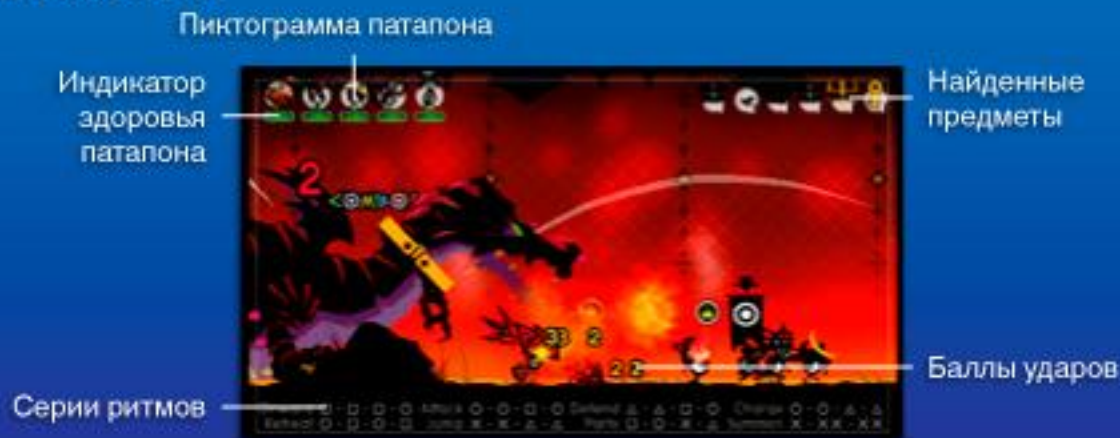
НАВИГАЦИЯ В МЕНЮ

Нажимайте кнопки ↑, ↓, ← или → для выбора пунктов меню и кнопку X для подтверждения выбора. Чтобы вернуться в предыдущий раздел меню, нажмите кнопку O.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ ПО УМОЛЧАНИЮ

Кнопка X	Ритм ДОН
Кнопка O	Ритм ПОН
Кнопка □	Ритм ПАТА
Кнопка △	Ритм ЧАКА
Кнопки L R	Перемещение курсора/камеры
	Просмотр карты Патаполиса, карты мира и советов
Кнопка START	Сохранение игровых данных в укрытии /формирование армии в казарме/завершение эпизода
Кнопка SELECT	Просмотр команд управления в укрытии и во время выполнения сетевых заданий
↑/↓	Выбор команды из списка
→	Подтверждение выбора команды
Мини-джойстик	Прокрутка экранного текста

ЭКРАН ИГРЫ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

После запуска игры вы увидите экран выбора языка. Выберите язык и нажмите кнопку X, чтобы просмотреть вступительный видеоролик. Нажмите кнопку START, чтобы пропустить видеоролик и сразу перейти к главному меню.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Новая игра	Спасайте народ паталонов в индивидуальной или сетевой игре.
Продолжение игры	Вернитесь к ранее сохраненной игре.
Установка	Перенесите часть игровых данных на носитель информации, чтобы повысить производительность игры.
Настройка	Настройте параметры игры, сети и звука.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ИГРА

Принесите священную Клятву героя, введите свое имя с помощью виртуальной клавиатуры и выберите героя, который будет представлять вас в игре. Подробнее о героях рассказано ниже, в разделе «Ваш отряд».

КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА

Встречайтесь с другими командами в сетевых сражениях или соберите свой отряд в режиме точки доступа или прямого соединения. Подробнее о режимах сетевой игры рассказано в разделе «Patapon™ 3: сетевая игра».

УПРАВЛЕНИЕ ОТРЯДОМ

ВПЕРЕД

Кнопка , кнопка , кнопка , кнопка  = ПАТА ПАТА ПАТА ПОН

В БОЙ

Кнопка , кнопка , кнопка , кнопка  = ПОН ПОН ПАТА ПОН

ОБОРОНА

Кнопка , кнопка , кнопка , кнопка  = ЧАҚА ЧАҚА ПАТА ПОН

АТАКА

Кнопка , кнопка , кнопка , кнопка  = ПОН ПОН ЧАҚА ЧАҚА

ОТСТУПЛЕНИЕ

Кнопка , кнопка , кнопка , кнопка  = ПОН ПАТА ПОН ПАТА

ПРЫЖОК

Кнопка , кнопка , кнопка , кнопка  = ДОН ДОН ЧАҚА ЧАҚА

ПРАЗДНИК

Кнопка , кнопка , кнопка , кнопка  = ПАТА ПОН ДОН ЧАҚА

ПРИЗЫВАНИЕ

Кнопка , кнопка  (дважды), кнопка  (дважды) = ДОН ДОНДОН ДОНДОН

ВАШ ОТРЯД

ГЕРОИ

Всемогущий, у вас есть божественное право выбрать одного из героев для своего перевоплощения. Определившись с героем, накапливайте боевой опыт, подбирайте оружие, снаряжение и навыки. В игре существует 21 класс героев. Каждый из этих классов обладает своими уникальными способностями.



Ярида – герой-копьеметатель. Он яростно мечет копьа, угрожая всем, кто посмеет встать у него на пути. Если вы – бог-новичок, выбирайте этого героя, обладающего многими способностями; правда, чтобы нанести врагу по-настоящему серьезный урон, вам придется постараться.



Юмиятя – герой-лучник. Он поддерживает свой отряд в бою, выпуская в противника целые тучи стрел. Однако беспрестанно спускать стрелу с тетивы – труд нелегкий, оттого выносливость Юмияти невелика. Если вы не ищете легких путей, выбирайте этого героя.



Татерадзай – герой-щитоносец. Он всегда готов к бою и привык рисковать собой ради защиты соплеменников: ведь именно он бесстрашно прикрывает своим щитом передние ряды. Если вы – опытное божество и готовы к любым опасностям, несомненно, ваш выбор остановится на Татерадзае.

ПАТАПОНЫ

Три отважных воина, Тон, Тин и Кан, готовы пожертвовать всем, чтобы поддержать паталонов в их праведной войне. Боевые способности этих храбрецов развиваются по мере приобретения опыта; Тон, Тин и Кан постепенно становятся все искуснее в нападении и обороне.



БИТВА

Крошки-патапоны живут ради того, чтобы сражаться. Их жизнь полна приключений и боев; невзирая на любые опасности, они никогда не желают уклониться от битвы, как бы ни был силен их противник.

НАПАДЕНИЕ

Обычное занятие патапонов в мирное время – это веселые песни и пляски; однако стоит патапону заметить врага, его единственный глаз загорается боевым огнем.

Если вы считаете момент подходящим для боя, ударьте четырежды в священные барабаны, отбивая ритм: ○, ○, □, ○.

Держите этот ритм, не прерываясь и не сбиваясь, чтобы войти в режим ярости. В режиме ярости патапоны поют громче и атакуют сильнее, чем обычно, потому что их охватывает боевое безумие.

Правильно отбив особый ритм в режиме ярости, вы перейдете в режим Героя, который дополнительно усилит атаку ваших бойцов. Удастся ли вам овладеть этим уникальным ритмом?

ОБОРОНА

Хотите выжить – учитесь защищаться. Перестройте свою армию в оборонительный порядок и отбивайте атаки врагов, нажимая △, △, □, ○.

Правильно попадайте в ритм и ловите момент, когда ваш противник будет ослаблен, чтобы неожиданно для него перейти в контрнаступление!

ПРИЗЫВАНИЕ

На помощь вашему отряду может быть призван могущественный джинн. Вызвать его можно в казарме, которая находится в вашем укрытии.

Во время боя вы можете призвать джинна, отбив определенный ритм. Призывание возможно только в режиме ярости, когда в левом верхнем углу экрана появляются белые символы. Эти символы обозначают доступное вам число призываний джинна.

ХАТАПОН

Внимательно следите за своим знаменосцем Хатапоном. От того, где находится этот паталон, зависит расположение всей армии. Хатапон начинает маршировать вперед с каждой новой командой "Вперед" и останавливается для боя с каждой командой "В бой". Выбирая расстояние для атаки, ориентируйтесь именно на Хатапона.

Следите, чтобы Хатапон был в безопасности: если он погибнет, задание будет провалено.

ЗДОРОВЬЕ ПАТАПОНА

Над пиктограммой каждого воина отображается индикатор здоровья. Если паталон будет ранен, он потеряет часть здоровья. Потеряв все здоровье, паталон погибнет.

БОЕВЫЕ ТРОФЕИ И КА-ТИНЬ

Каждый побежденный противник оставляет после себя драгоценные ка-тинь. Также ка-тинь можно получать в оружейной, находящейся в укрытии.

Иногда во время боя или после победы вы будете находить материалы – например камни и кости. Материалы можно обменять в оружейной на ка-тинь или использовать для изготовления оружия и брони.

А особенно удачливым героям порой достаются сундуки, полные сокровищ.

СОЗДАЙТЕ ЛЕГЕНДАРНОГО ГЕРОЯ

В казарме вашего укрытия вы можете подбирать снаряжение для своего героя и остальных паталонов. Кроме оружия и брони, здесь можно выбрать навыки для использования в бою. Экспериментируйте с разными сочетаниями навыков, чтобы создать свою уникальную армию паталонов.

ОСОБЫЕ НАВЫКИ

Выигранные сражения, выполненные задания, тренировка и получение опыта – все это не только укрепляет вашего героя, но и открывает ему доступ к новым, ранее недоступным навыкам.

НАВЫКИ КЛАССА

У каждого бойца племени есть свои собственные, индивидуальные навыки, которые он может развивать, принимая участие в сражениях. В бою навыки применяются автоматически. У вас также есть возможность повышать уровень навыков каждого бойца по мере приобретения ими опыта.

НАБОРЫ НАВЫКОВ

Вы можете сделать каждого конкретного бойца сильнее, изменяя набор его навыков. Для этого нужно повышение уровня; уровень повышается, когда боец накапливает в сражениях достаточно опыта. Составляйте уникальные комбинации навыков, чтобы создать героя, какого еще не видел мир паталонов.

УКРЫТИЕ

Находясь в укрытии, нажмите кнопку SELECT, чтобы использовать в сетевой игре ту или иную реплику; нажмите кнопку START, чтобы сохранить свои достижения.

КУЗНИЦА

Паталоны искусны в изготовлении оружия и доспехов; для улучшения снаряжения они используют предметы, собранные на поле боя. На закладке "Требования для повышения" указано количество ка-тинь и материалов, необходимое для улучшения.

Каждое оружие или часть доспехов можно улучшать до определенного предела. Однако если вы назначите какую-либо категорию предметов избранной, возможны дальнейшие улучшения, превышающие установленный предел. Если вы решите сменить избранную категорию, улучшения в пределах прежней категории будут утрачены.

В сетевой игре любой предмет избранной категории, улучшенный в кузнице другого игрока при посещении его укрытия, не теряет приобретенных свойств ни при каких обстоятельствах. Бойцам одной команды рекомендуется дополнять друг друга, выбирая разные избранные категории.

Чтобы перейти от одного предмета к другому, нажимайте ◀ и ▶; чтобы прокрутить список оружия и доспехов, нажимайте кнопки **L** и **R**.

ГЕРОЙСКИЕ ВРАТА

См. ниже, в разделе «Открытие Геройских врат».

ОРУЖЕЙНАЯ

Здесь можно просмотреть свое имущество и разобрать ненужное оружие, доспехи и материалы, чтобы с выгодой обменять все это на ка-тинь.

На закладке "Разобрать" указано, сколько ка-тинь вы можете получить за данный предмет. Ключевые предметы и снаряжение, имевшееся у паталонов с самого начала, разобрать невозможно.

Чтобы переходить от одного предмета к другому, нажимайте  и ; чтобы прокручивать список оружия и доспехов, нажимайте кнопки  и .

ПАТАПОРТ

С помощью этого меню вы можете участвовать в сетевых сражениях и походах:

Карты команды	Выбор карты, которая станет визитной карточкой вашей команды. Рассылка карт другим игрокам в качестве приглашения присоединиться к вашей команде.
Полученные карты	Просмотр приглашений, полученных от других игроков. Помните, что вы не можете быть участником двух и более команд одновременно.
Изменение насмешен	Выбор реплик, которые вы можете использовать как в бою, так и в укрытии.
Внутренний рейтинг	Списки 20 лучших игроков для разных классов.
Цель	Список целей вашей команды и ее достижения.
Меню капитана	Настройка параметров управления командой.

НАЗАРМА

Превратите свое племя в могучее войско!

Смена снаряжения	Просмотр и/или смена класса и навыков ваших бойцов; подробная статистика.
Навыки класса	Просмотр достижений в развитии навыков класса.
Набор навыков	Редактирование набора навыков: добавление и изменение навыков.
Смена класса	Накопив достаточно боевого опыта, вы можете сменить класс на более высокий; при этом повышаются такие ваши параметры, как сила, защита и скорость атаки.
Призывание	Выбор джинна, который поможет вам победить в сражении.
Снарядить	Автоматический подбор лучшего снаряжения, доступного бойцам на данный момент.

ЗВЕЗДОЧЕТ

Звездочет - это ваш дозорный, который по звездам отслеживает любые знаки приближающейся опасности. Он вечно начеку, внимательно смотрит в подзорную трубу в надежде заметить что-нибудь важное. Когда это произойдет, вам лучше оказаться вместе с друзьями!

ОБЕЛИСК ГЕРОЯ

Таинственный обелиск нужен для того, чтобы отправлять ваш отряд на то или иное поле боя на Карте мира паталонов. Прокручивайте список доступных заданий, определяйтесь и нажимайте кнопку **X**, чтобы сделать выбор.

ВРАТА СРАЖЕНИЙ

См. ниже, в разделе Руководства «Врата сражений: задания».

ПАТАРОН™ 3: СЕТЕВАЯ ИГРА

Любое задание, за исключением тренировочных, можно пройти коллективно в сетевом режиме. Соберите команду из четырех героев для совместной игры – или померяйтесь силами в турнирной игре (до 8 игроков одновременно). Оба варианта доступны в режиме прямого соединения и точки доступа.

В сетевой игре работает функция общения с другими игроками. Вы можете выбирать реплики из имеющегося списка реплик, чтобы поддразнить противника, воодушевить товарищей, подать тактический совет, пригласить в команду новых игроков и тому подобное.

Репликами можно обмениваться в укрытии и во время битвы. Нажмите кнопку SELECT, чтобы открыть список реплик, ↑ или ↓, чтобы выделить нужную реплику, и → для подтверждения выбора.

ОТКРЫТИЕ ГЕРОЙСКИХ ВРАТ

Вы можете посещать укрытия других игроков или приглашать их к себе, чтобы собрать команду героев. Выберите задание, для которого ищете союзников, или соберитесь вместе, чтобы пуститься на поиски приключений. Посещая укрытие другого игрока, не забудьте воспользоваться его кузницей, чтобы улучшить свое оружие и броню.

МАГАЗИНЫ

Достигнув той или иной цели команды или переходя на новый уровень, вы получаете в награду осколки звезды. Эти осколки можно обменять на различные предметы в магазинах; доступ к магазинам открывается в ходе игры. У всякого магазина свой ассортимент – в них вы найдете все, что нужно патаронам. Не останавливайтесь на достигнутом!

ВРАТА СРАЖЕНИЙ: ЗАДАНИЯ

Собрав команду, вы можете помериться силами с другими командами в заданиях следующих типов: турнир, перестрелка или бег с препятствиями.

ТУРНИР

Цель задания – захватить территорию команды-противника. Обоим участникам понадобятся все их силы, навыки и тактическое мышление, чтобы отбить вражескую землю в жестоком бою.

ПЕРЕСТРЕЛКА

Ваша цель – обстрелять территорию противников снарядами, уничтожая все на своем пути. Если тщательно выверять время выстрелов, можно сбивать в полете вражеские снаряды.

БЕГ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

Гонка по пересеченной местности; в процессе приходится обходить или уничтожать различные препятствия.

ПАУЗА

Чтобы приостановить игровое действие, вам нужно получить доступ к особой команде – последовательности ударов, которая разучивается при прохождении задания "Вперед! В атаку!" на Паталопе для тренировок.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

© 2011 Rolito/Interlink.

Используемые шрифты частично разработаны DynaComware.

Informacje zawarte w tej instrukcji były prawidłowe w chwili wydania, lecz na późniejszym etapie opracowania produktu mogły nastąpić w nim niewielkie zmiany. Wszystkie rzuty ekranu w instrukcji pochodzą z angielskiej wersji produktu, a niektóre z nich mogą pochodzić z wersji roboczej i nieznacznie różnić się od tych z ukończonego produktu.

KARTA PAMIĘCI NOSNIK DANYCH

Aby zapisać ustawienia i postępy, włóż kartę pamięci Nosnik danych do gniazda karty pamięci Nosnik danych systemu PSP™. Zapisane dane można odczytać z tej samej karty pamięci Nosnik danych lub dowolnej innej karty pamięci Nosnik danych, zawierającej uprzednio zapisane dane gry Patapon™ 3. Przed rozpoczęciem gry upewnij się, że na karcie pamięci Nosnik danych znajduje się wystarczająca ilość wolnej przestrzeni.

UWAGA: Minimalna ilość wolnej przestrzeni, potrzebna do zapisania danych gry Patapon™ 3, może ulec zmianie w zależności od pojemności podłączonej karty pamięci Nosnik danych. Prosimy pamiętać, że PSP™Go posiada wewnętrzny nosnik danych.

FUNKCJE BEZPRZEWODOWEJ SIECI LOKALNEJ (WLAN)

Programy, które obsługują funkcje bezprzewodowej sieci lokalnej (WLAN) umożliwiają komunikację z innymi systemami PSP™, pobieranie danych i konkutowanie z innymi graczami poprzez połączenia w bezprzewodowej sieci lokalnej (WLAN).



TRYB AD HOC

Tryb Ad Hoc to funkcja bezprzewodowej sieci lokalnej (WLAN) umożliwiająca bezpośrednią komunikację dwóch lub więcej systemów PSP™.



TRYB INFRASTRUKTURY

Tryb infrastruktury to funkcja bezprzewodowej sieci lokalnej (WLAN) umożliwiająca połączenie systemu PSP™ do sieci za pośrednictwem punktu dostępu bezprzewodowej sieci lokalnej (WLAN — urządzenia służącego do łączenia się z siecią bezprzewodową). Aby skorzystać z funkcji trybu infrastruktury, wymagane są dodatkowe elementy, takie jak konto u dostawcy usług internetowych, urządzenie sieciowe (tzn. bezprzewodowy router ADSL), punkt dostępu bezprzewodowej sieci lokalnej (WLAN) i komputer PC. Więcej informacji oraz szczegółów na temat konfiguracji zawiera podręcznik obsługi systemu PSP™.

UWAGA: Patapon™ 3 obsługuje tryb Ad Hoc oraz tryb infrastruktury.

PRZYCISKI KIERUNKU – RUCH

W niniejszej instrukcji, symbole **↑**, **↓**, **←**, **→** używane są wyłącznie do wskazania kierunku na przyciskach kierunku.

WYKORZYSTANIE EKRANÓW MENU

Naciśnij **↑**, **↓**, **←** albo **→**, aby podświetlić opcję, a następnie naciśnij przycisk **X**, aby potwierdzić. Aby powrócić do poprzedniego ekranu menu, naciśnij przycisk **O**.

DOMYŚLNE STEROWANIE

Przycisk X	Bęben DON
Przycisk O	Bęben PON
Przycisk □	Bęben PATA
Przycisk △	Bęben CHAKA
Przycisk L / R	Przesunięcie kamery pola bitwy w lewo lub prawo
Przycisk START	Zapis gry w Kryjówce/rozmieszczenie wojsk w Koszarach/wyjście podczas misji
Przycisk SELECT	Wyświetlenie listy odpowiedzi w Kryjówce i podczas misji w trybie wieloosobowym
↑/↓	Podświetlenie odpowiedzi z listy
→	Potwierdzenie odpowiedzi wskazanej na liście
drążek analogowy	Przewijanie tekstu na ekranie

EKRAN GRY



ROZPOCZYNANIE GRY

Po uruchomieniu gry wyświetla się ekran wyboru języka. Wybierz swój język i naciśnij przycisk X. Wyświetli się krótki przerywnik filmowy. Naciśnij przycisk START, jeśli chcesz go przeskoczyć i przejść prosto do menu głównego.

MENU GŁÓWNE

Nowa gra	Stań się legendą Pataponów, grając samemu lub w trybie wieloosobowym.
Kontynuacja	Wróć do zapisanej wcześniej gry.
Instalacja	Zainstaluj część danych na karcie pamięci Nosnik danych, aby gra działała szybciej.
Opcje	Zmodyfikuj ustawienia dźwięku i gry, oraz różne ustawienia trybu wieloosobowego.

TRYBY GRY

JEDEN GRACZ

Podpisz świętą Przysięgę Bohatera, wpisz swoje imię na wirtualnej klawiaturze i wybierz, w którego Bohatera chcesz się wcielić. Aby dowiedzieć się więcej o Bohaterach, przeczytaj rozdział „Drużyna”, znajdujący się poniżej.

TRYB WIELOOSOBOWY

Stań do boju z innymi drużynami lub walcz z towarzyszami u boku w trybie Ad Hoc lub infrastruktury. Aby dowiedzieć się więcej o grze w trybach wieloosobowych, przeczytaj rozdział „Gra w Patapon™ 3 w sieci”, znajdujący się poniżej.

KOMENDY

NAPRZÓD

Przycisk □, przycisk □, przycisk □, przycisk ○ = PATA PATA PATA PON

ATAK

Przycisk ○, przycisk ○, przycisk □, przycisk ○ = PON PON PATA PON

OBRONA

Przycisk △, przycisk △, przycisk □, przycisk ○ = CHAKA CHAKA PATA PON

NAŁADOWANIE

Przycisk ○, przycisk ○, przycisk △, przycisk △ = PON PON CHAKA CHAKA

ODWRÓT

Przycisk ○, przycisk □, przycisk ○, przycisk □ = PON PATA PON PATA

SKOK

Przycisk ×, przycisk ×, przycisk △, przycisk △ = DON DON CHAKA CHAKA

TANIEC

Przycisk □, przycisk ○, przycisk ×, przycisk △ = PATA PON DON CHAKA

PRYZYWANIE

Przycisk ×, przycisk × (podwójne naciśnięcie), przycisk × (podwójne naciśnięcie)
= DON DONDON DONDON

DRUŻYNA

BOHATEROWIE

Jako Wszeczmocny, masz boskie prawo wybrać, w którym z trzech Bohaterów się odrodzisz. Zdobywaj nimi doświadczenie, dobieraj im zbroję, broń i umiejętności, i patrz, jak ewoluują w jedną z 21 zróżnicowanych klas, dysponujących niepowtarzalnymi umiejętnościami.



Yarida to Bohater z Włócznią. Uwielbia rzucać nią na lewo i prawo, i dawać w kość każdemu, kto stanie mu na drodze. Yarida to dobry wybór dla początkującego bóstwa dzięki swoim potężnym zdolnościom. Musisz jednak ryzykować, jeśli chcesz zadać przeciwnikom ciężkie obrażenia.



Yumiyacha to Bohater z Łukiem. Potrafi wystrzelić niszczycielską salwę strzał i razić wroga z oddali. Yumiyacha stanowi doskonale wsparcie sił plemienia. Niestety, szybko drętwieją mu palce – ma małą wytrzymałość. Wybierz Yumiyachę, jeśli lubisz wyzwania.



Taterazay to Bohater z Tarczą. Zawsze gotowy do bitki, heros ten nie boi się ryzyka i zasłoni własną pierś pierwszą linię frontu. Wybierz Taterazaya, jeśli jesteś doświadczonym bóstwem, gotowym na każde wyzwanie.

PATAPONY

Trzej dzielni wojowie, Ton, Chin i Kan, zrobią wszystko, byle ulżyć Pataponom w potrzebie. Ich zdolności bojowe rosną wraz z doświadczeniem, dzięki czemu zyskują siłę w ataku i odporność w obronie.



BITWA

Walka to dla malutkich Pataponów sposób na życie. Bez przerwy szukają przygód i napotykają różnych wrogów. To plemię żadnej bójki się nie boi.

ATAK

Dopóki nie wypatrzą wroga, Patapony radośnie tańczą i śpiewają. Na wrogów buńczucznie typią okiem, gotowe do walki.

Jeśli uznasz, że pora atakować, wybij na świętych bębnach rytm, naciskając: ○, ○, □, ○.

Utrzymuj rytm, a coraz bardziej podniecone Patapony wpadną w Szał. Podczas Szalu Patapony będą śpiewały głośniejsze i atakowały jeszcze zacieklej, wyzbywszy się wszelkich hamulców.

Precyzyjnie wybij cztery bity specjalnego taktu komendy podczas Szalu, a włączysz tryb Bohatera, dzięki czemu ataki plemienia jeszcze zyskają na sile. Czy zdołasz odkryć unikatowe takty pieśni Bohatera?

OBRONA

Jeśli chcesz przeżyć, musisz nauczyć się, jak o siebie zadbać. Stwórz ochronną tarczę i osłab atak przeciwnika, naciskając: △, △, □, ○.

Jeśli dobrze wyczujesz rytm, może uda Ci się zaskoczyć przeciwnika szybkim taktem kontrataku.

PRYZYWANIE

W Koszarach w Kryjówce możesz wybrać potężnego Dżina, który wesprze twoją drużynę.

Podczas bitwy wezwij Dżina, wybierając szczególny takt. Możesz zrobić to tylko podczas Szalu i kiedy w lewym górnym rogu ekranu pojawiają się specjalne białe symbole. Pokazują one, ile razy możesz przyzwać Dżina.

HATAPON

Uważnie obserwuj niosącego sztandar Hatapona, ponieważ jego pozycja określa, gdzie znajdują się pozostali członkowie plemienia. Hatapon rusza przed siebie przy każdej komendzie Naprzód i staje przy każdej komendzie do Ataku. Dostosuj odległość swoich współplemieńców od wrogów, obserwując pozycję Hatapona.

Strzeż Hatapona za wszelką cenę, bowiem śmierć chorążego oznacza porażkę.

ZDROWIE PATAPONÓW

Pasek nad ikoną każdego członka plemienia wskazuje liczbę jego punktów życia. Jeśli Patapon zostanie trafiony przez przeciwnika, jego zdrowie się zmniejszy. Kiedy zdrowie spadnie do zera, Patapon umrze.

ŁUPY I KA-SA

Kiedy przeciwnik zostanie pokonany, zamienia się w cenną energię Ka-Sy. Możesz zdobywać Ka-Se, rozkładając przedmioty, broń i zbroje w Zbrojowni w Kryjówce.

Czasem, po pokonaniu przeciwnika, znajdziesz na polu bitwy przedmioty takie, jak kamienie czy kości. Możesz je rozłożyć w Zbrojowni, aby zdobyć Ka-Se, albo wykorzystać je do stworzenia broni lub zbroi.

Możesz nawet trafić na skrzynie pełne skarbów.

STWÓRZ LEGENDĘ

W Koszarach w Kryjówce możesz zmodyfikować swojego Bohatera i Patapony. Możesz nie tylko wybrać, jaki ekwipunek będzie towarzyszył im w boju, lecz i jakich będą używać umiejętności. Różne kombinacje umiejętności pozwolą Ci stworzyć niepowtarzalny styl walki twoich Pataponów.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

W miarę toczenia bitew, wykonywania misji i udziału w ćwiczeniach zdobędziesz doświadczenie. Twój Bohater urosnie w siłę i nauczy się wojennego rzemiosła, otrzymując nowe umiejętności.

UMIEJĘTNOŚCI KLASOWE

Każdy członek plemienia może wykształcić niepowtarzalne umiejętności, w zależności od tego, jak często uczestniczy w walce – umiejętności te wykorzystywane są w boju automatycznie. Kiedy dany wojownik zdobędzie wystarczająco dużo doświadczenia, będzie można „rozwinąć” jego zdolności.

ZESTAW UMIEJĘTNOŚCI

Możesz wzmocnić każdego z członków plemienia, dodając lub zmieniając umiejętności otrzymywane przy okazji „zdobywania poziomów”, gdy na polu chwały zdobędziesz doświadczenie. Możesz je łączyć, aby stworzyć własnego, niepowtarzalnego Bohatera.

KRYJÓWKA

Będąc w Kryjówce, naciśnij przycisk SELECT, aby wybrać zwrot, który chcesz wypowiedzieć do innych graczy w trybie wieloosobowym, lub przycisk START, aby zapisać postępy.

KUŹNIA

Patapony są bardzo zdolnymi kowalami i płatnerzami. Mogą wykorzystać przedmioty zdobyte na polu bitwy, aby ulepszyć ekwipunek. Zakładka „Warunki podniesienia poziomu” pokazuje, ile Ka-Sy kosztuje dane ulepszenie i których przedmiotów potrzebujesz, aby je wykonać.

Każda broń i element ekwipunku mogą być ulepszone do pewnego poziomu. Jeden z przedmiotów możesz oznaczyć jako Arcyprzedmiot, który można ulepszyć jeszcze bardziej. Jeśli zmienisz Arcyprzedmiot, oryginalnie wybrany przedmiot powróci do niższego, dopuszczalnego poziomu.

W trybie wieloosobowym, Arcyprzedmiot ulepszony w Kuźni innego gracza podczas wizyty w jego Kryjówce nigdy się nie pogorszy. Współpracuj z drużyną tak, aby każdy z was wyznaczył inny Arcyprzedmiot.

Naciśnij  lub , aby przełączyć się między przedmiotami, i naciśnij przycisk  lub , aby przełączać się między listami broni i zbroi.

BRAMA BOHATERÓW

Przeczytaj rozdział „Otwarcie Bramy Bohaterów”, znajdujący się poniżej.

ZBROJOWNIA

Przeglądaj ekwipunek i rozbieraj starą broń, zbroje i materiały, aby zdobyć cenną Ka-Sę.

Zakładka „rozbierz” pokazuje, ile otrzymasz Ka-Sy. Kluczowe przedmioty i oryginalny, standardowy ekwipunek Pataponów nie mogą zostać rozebrane.

Naciśnij  lub , aby przełączać się między przedmiotami, oraz przyciski  lub , aby przełączać się między listami broni i zbroi.

TOTEM DRUŻYNOWY

Zmodyfikuj swoje plemię i zarządzaj nim, by wziąć udział w wieloosobowych krucjatach. Wybierz kolejny ruch z następującego menu:

Karty drużyny	Wybierz swoją wizytówkę, aby podkreślić charakter swojej drużyny. Wyślij karty innym graczom będącym online, by zobaczyć, czy chcą dołączyć do Twojej drużyny.
Otrzymane karty	Sprawdź, jakie zaproszenia otrzymałeś od innych graczy. Możesz należeć tylko do jednej drużyny naraz.
Zmień odzywki	Wybierz odzywki, których chcesz używać podczas bitwy i w Kryjówce.
Ranking wewnętrzny	Zobacz 20 najlepszych graczy różnych klas.
Pokaż cel drużyny	Sprawdź listę celów swojej drużyny, jak i Twoje osiągnięcia.
Menu przywódcy	Zmień różne opcje administracyjne drużyny.

KOSZARY

Uczyń ze swego plemienia groźny oddział wojskowy.

Zmień ekwipunek	Sprawdź lub zmień klasy i umiejętności członków plemienia. Zapoznaj się z ich szczegółowymi statystykami.
Umiejętności klasowe	Sprawdź postępy rozwoju Umiejętności klasowych.
Zestaw umiejętności	Dodaj lub zmień Zestaw umiejętności.
Zmiana klasy	Zdobądź wystarczająco dużo doświadczenia w boju, aby rozwinąć swą klasę i zwiększyć cechy takie, jak Siła, Obrona i Prędkość ataku.
Przyzwanie	Wybierz, który Dżin będzie wspierał Cię w boju.
Optymalizuj	Automatycznie wybierz najlepszy ekwipunek dostępny dla Twojego plemienia.

SUKOPON

Sukopon to zwiadowca, który wypatruje oznak niebezpieczeństwa, studiując układ gwiazd. Niezwykle czujny, wytrwale penetruje nieboskłon swym teleskopem, licząc, że zauważy coś wielkiego. Jeśli tylko coś wpadnie mu w oko, nie próbuj mierzyć się z niebezpieczeństwem sam.

GŁÓWNY OBELISK

Tajemniczy obelisk przenosi twoją drużynę na pola bitewne znajdujące się na Mapie świata Pataponów. Przewijaj dostępne misje i naciśnij przycisk X, aby wybrać misję.

BRAMA BOJOWA

Przeczytaj rozdział „Wyzwania Bramy Bojowej” znajdujący się poniżej.

GRA W PATAPON™ 3 W SIECI

Każdą misję, nie licząc sesji treningowych, można rozegrać w sieci w trybie wieloosobowym. Zagraj z przyjaciółmi w grupie do czterech Bohaterów lub rozegraj zażartą bitwę z nawet ośmioma graczami z bliska – w trybie Ad Hoc, lub z daleka – w trybie Infrastruktury.

W trybie wieloosobowym możesz rozmawiać z innymi graczami. Możesz w tym celu wykorzystać specjalne odzywki, na które składają się okrzyki bojowe, zachęty do dołączenia do drużyny, porady taktyczne i nie tylko.

Odzywki możesz wypowiadać w Kryjówce i podczas bitwy. Naciśnij przycisk **SELECT**, aby przejrzeć listę odzywek, przyciski **↑** lub **↓**, aby wybrać wypowiedź, i **→**, aby potwierdzić wybór.

OTWARCIE BRAMY BOHATERÓW

Wybierz, czy chcesz odwiedzić kryjówkę innego gracza, czy zaprosić ich do siebie, i stwórz drużynę Bohaterów. Zdecyduj, czy chcecie zmierzyć się z konkretną misją, czy rozegrać razem całą przygodę. Odwiedzając Kryjówkę, nie zapomnij odwiedzić Kuźni, aby wykorzystać płatnerskie i kowalskie umiejętności towarzyszy.

SKLEPY

Realizuj specjalne cele drużynowe lub zwiększaj rangę drużyny, aby zdobyć Gwiazdne Okruchy. Okruchy te można wymienić na przedmioty w unikatowych sklepach, dostępnych po odblokowaniu. W ofercie sklepów znajdują się przedmioty, które każdego Patapona przyprawiają o szybsze bicie serca. Przekonaj się, jakie sklepy uda Ci się odkryć.

WYZWANIA BRAMY BOJOWEJ

Po stworzeniu drużyny, możesz zmierzyć się z innymi zespołami w wyzwaniach Oko w oko, Bitwa raketowa i Śmiertelny wyścig.

OKO W OKO

Walcz o kontrolę nad terytorium drużyny przeciwnej. Wielka bitwa będzie ciężką próbą Twojej siły, umiejętności i sprytu – pamiętaj jednak, że zwycięzca bierze wszystko.

BITWA RAKIETOWA

Wystrzeluj rakiety, by zniszczyć terytorium drużyny przeciwnej. Jeśli dobrze wybierzesz moment oddania salwy, uda Ci się strącić rakiety przeciwnika.

ŚMIERTELNY WYŚCIG

Ścigaj się po niegościnniej okolicy, jak najszybciej niszcząc lub omijając zagrażające Ci drogę przeszkody.

PAUZA

Aby zatrzymać grę, najpierw musisz odblokować specjalną sekwencję komend podczas misji Naprzód! Atak! na Poligonie Pataponów.

TWÓRCY

© 2011 Rolito/Interlink.

Czcionki wykorzystane w niniejszym dokumencie zostały częściowo opracowane przez DynaComware.